

Le Cycle de la Haute Forêt – Chapitre 3

Fragments du Passé



Aventure pour D&D5 par Jacky KLINGER

Table des matières

Introduction.....	3
Le Monde de campagne et la cité de Solaun	4
L'Histoire.....	5
Temps libre à Solaun	7
Démarrage au cœur de l'action (optionnel).....	8
Diplomatie	9
En mission diplomatique	9
Le Conseil des Elfes.....	10
Intrigues et Tromperies	12
L'Ambassade Elfique.....	13
Enquête discrète à Solaun.....	15
Le Repaire des imposteurs.	17
Délivrer Dornil	23
Monstres particuliers	40



Introduction

La guerre gronde dans la Haute-Forêt. Des armées de Morts Vivants surgissent de toute part au service d'un ennemi inconnu. Devant l'ampleur du péril et inquiète pour ses colonies de la région, la République de Solaun décide de rappeler les aventuriers qui se sont illustrés à Ambrebois. Qui d'autre est désormais plus qualifié pour discuter avec les farouches elfes de la Haute-Forêt ? Cette aventure est prévue pour 5 joueurs de niveau 7.

Monstres Elites et Solos. Certains monstres de cette aventure sont des monstres particuliers adaptés ou créés grâce au [Monster Maker de Giffyglyph](#). Ils correspondent à des Elites ou des Solos de la v4 de D&D et permettent de donner un caractère plus épique à certains combats. Ces monstres disposent d'un certain nombre d'actions légendaires ou paragoniques. Ces dernières peuvent être utilisées (une à la fois) à la fin de n'importe quelle phase d'un PJ pour effectuer n'importe laquelle de leurs actions (c'est similaire aux actions légendaires de DD5 sauf qu'elles ne sont pas limitées à une liste définie mais peuvent piocher dans toute la liste des actions du monstre, auxquelles j'ajoute généralement la possibilité de tenter une sauvegarde). Afin que le jeu reste fun, éviter de spammer toujours la même action c'est plus sympa et ça apporte de la variété.

Défis de compétences. Ce scénario comprend également de nombreuses phases que j'ai choisi de gérer avec des défis de compétences similaires à ceux de la quatrième édition de D&D. Vous êtes libres de le gérer différemment, toutefois je les récapitule au besoin dans des tableaux. Pour que ces défis soient immersifs il est nécessaire que le MD décrivent bien les situations et que les joueurs expliquent clairement ce qu'ils comptent faire et quelle compétence leur apparaît utilisable. N'hésitez pas à adapter le récit de votre défi en fonction des réussites et des échecs de vos joueurs. Pour mes propres parties, dans le cadre de ces défis de compétence, j'ai laissé la possibilité à tous les joueurs d'utiliser toutes les compétences même s'ils ne sont pas formés (ce qui explique le DD assez bas pour scorer une réussite). Toutefois en contrepartie j'interdis de « spammer » une compétence, à moins que cela ne soit justifié par les circonstances ou que le joueur n'explique clairement pourquoi celle-ci serait adéquate dans le cadre de son action. Vous pouvez tout à fait gérer cela différemment en obligeant d'être formé ou (et) en permettant d'utiliser la même compétence 2 fois ou tout autre système que vous jugerez bon.

Montée de niveau. Ce scénario utilise le système d'étape. Normalement le groupe montera donc de niveau quand il sera arrivé à un certain point de l'aventure indépendamment du nombre de PX engrangé. Le MD est libre de faire autrement s'il le souhaite, mais il faudra alors qu'il modifie les combats.



Le Monde de campagne et la cité de Solaun



La cité état de Solaun a été dirigée pendant des siècles par les Rois de la Dynastie Orlenthari. Le dernier roi de cette dynastie, le Sorcier Nerhaum un cruel jeteur de sort fut surnommé le sorcier noir. Ayant pactisé avec de sombres entités du Royaume Lointain appelé l'Aghna Gruul, pour acquérir le pouvoir nécessaires à ses projets de conquêtes, il devait en échange fournir à ces dernières des sacrifices réguliers. Sous couverts de travaux forcés, les criminels, opposants et prisonniers de guerre étaient amenés discrètement au nord du Royaume près de la forteresse de Rasimdal dans les Monts de Suldaï plus précisément dans les collines de Gwynfiran. Là, les serviteurs morts vivants du Roi les emmenaient dans le temple caché où ils étaient offerts en sacrifice aux monolithes dressés à la gloire du sinistre Triumvirat de l'Aghna Gruul.

Il y a 40 ans, Nerhaum fit face à une rébellion de grande ampleur et à une coalition des royaumes voisins. Après une guerre longue et sanglante, Abassar, un ancien paladin renversa le tyran et proclama la république de Solaun. La forteresse de Rasimdal fut incendiée mais le trésor de Nerhaum ne fut jamais retrouvé de même que le temple secret. Solaun est devenu depuis une république marchande, dirigée par un Intendant qui dispose d'un prestige important mais exerce en fait peu de pouvoirs. L'essentiel de celui-ci est aux mains d'un conseil des Princes Marchands.

Plus d'informations sur le continent dans son ensemble sont disponibles dans le fichier « *Notes rapides sur Isauria* »

L'Histoire

Il y a de des siècles de cela Dans sa quête pour devenir un dieu, la liche Azal Skarnix avait pendant des années causé la destruction dans le nord. Elle avait d'abord causé la ruine de la cité naine de Drulnovar dont elle fit son repaire puis, avec l'aide d'Hestia la vampiresse, une elfe renégate, elle mit à bas le royaume elfe de la Haute Forêt. De courageux héros menés par le futur Roi Amren Orlentharr de Solaun (alors encore jeune prince aventurier) s'opposèrent à la liche et la vainquirent. Faute d'avoir pu trouver son phylactère, la puissante magicienne Cimira dite « La Grande Arcane » utilisa le pouvoir du disque de nuit, le puissant focaliseur de Skarnix pour créer une prison magique. Elle brisa ensuite le disque de nuit en trois fragments qui furent partagés entre ses compagnons : l'humain Amren Orlentharr, l'elfe Tessarion du Clan Mirnil et le nain Dwod Ferépine de Ur Undar.

Au cœur des Halls hantés de Drulnovar Azal Skarnix fut récemment réveillée de son long sommeil par la destruction des sceaux de sa prison arcanique. A nouveau libre, la liche a bien l'intention de reprendre sa quête pour entamer son ascension et devenir une déité. Skarnix a cependant constaté avec déplaisir que son phylactère ne se trouvait plus dans sa cachette secrète dans la cité perdue de Drulnovar. Un pilleur de tombe avait dû le dérober. Comme la plupart des phylactères de liches, ce dernier ne donne aucune indication de sa vraie nature, et ce afin de ne pas permettre de le reconnaître pour ce qu'il est. Ils se présentent généralement comme des objets magiques ordinaires de sorte que seul un sortilège d'identification lancé à haut niveau puisse en révéler la vraie nature. Celui de Skarnix est un bâton d'If Blanc à la tête taillée en forme de tête de Hibou.

Ce dernier a en fait été pris deux siècles après la chute de Skarnix par le futur Grand Druide Malthuur qui s'en servit comme symbole de son pouvoir sur la dernière partie de sa vie, ne se doutant pas une seconde que son bâton +2 recelait un bien lourd secret. Malthuur et ses compagnons d'aventures avaient alors exploré les ruines de Drulnovar pour éliminer Ultamdrakxar le Dragon qui en avait fait son domaine. Ils avaient remarqué qu'une partie du complexe étaient puissamment protégés par des sortilèges mais ont décidé de ne pas s'y attaquer n'étant pas encore assez expérimentés à l'époque, et la nature céleste des sceaux les conduisant à penser qu'il ne valait mieux pas tenter de voir ce qui se trouvait à l'intérieur . Il y a de cela 70 ans, alors sur la fin de sa vie le Grand Druide Malthuur décida de ne faire plus qu'un avec la nature en se laissant hiberner dans une stase proche de la mort dans l'arbre sacrée de Tumran Jiir, l'arbre de Sylvanus, le plus vieil arbre de cette partie de la forêt. L'arbre a fini par absorber le corps du druide l'emprisonnant dans ses racines tel un cercueil végétal. Normalement à ce stade Malthuur est certainement mort et son esprit a rejoint le grand tout. Ses possessions matérielles restèrent donc enchevêtrées dans le Tumran Jiir.

Skarnix a réussi à retrouver son phylactère. Par une nuit d'orage la liche a ouvert les flancs de l'arbre sacré et récupéra son bien. Hurlant son triomphe elle lança une épouvantable malédiction sur l'arbre qui se mit à saigner une sève noire putride. Puis Skarnix retourna dans son antre pour poursuivre ses plans, non sans relever au passage un de ses anciens lieutenants, la vampiresse Hestia qui avait été détruite quelques dizaines d'années après son maître dans une vieille tombe de la région.

Malthuur se releva au contact de la sève putride et jaillit hors de l'arbre, fou et enragé. Son esprit se mit à éprouver une violente haine pour tous ceux qui selon lui profanent la nature, soit tout ce qui n'est pas un animal ou une plante. A son contact les animaux et les plantes deviennent fous et errent

ensuite dans la forêt pour attaquer humains, elfes, orques ou tout autre humanoïde qui croiserait leur chemin.

Mais ceci n'était pour Skarnix qu'une diversion. La liche avait d'autres plans plus importants devant lui permettre de se transcender pour devenir un demi-dieu. Pour les mener à bien, elle avait réuni à nouveau ses lieutenants à Drulnovar : Kardak le Sinistre, un revenant chargé de mener son armée le moment venu, Borgir un géant du givre qui a uni géants et orques sous sa bannière, Xelthych le Décati un tyranneuil zombie doué d'intelligence qui l'aide à la mise en place du rituel et Hestia la Vampiresse qui aura pour tâche d'empêcher humains, elfes et nains de s'entendre mais également de retrouver les trois fragments du disque de nuit, un puissant focaliseur que la liche avait mis des siècles à construire pour son rituel d'ascension et que les aventuriers qui l'avaient vaincu ont brisé en trois parties.

En attendant la liche est affairée à fabriquer des focaliseurs nécromantiques similaires à celui déjà rencontré par les PJ's dans la tombe d'Hestia. Le but est d'en implanter un maximum à différents endroits de la Haute Forêt pour lever des troupes, mais surtout générer un maximum d'énergie nécrotique. Cette énergie, ainsi que celle du massacre causé par la guerre devra le moment venue être canalisée par le disque de nuit et servir à alimenter le rituel d'ascension.

Six mois ont passé depuis les événements d'Ambrebois et les rumeurs d'incursions de plus en plus nombreuses de morts vivants ont mis les elfes et les humains de la Haute-Forêt en état d'alerte...

Une partie de l'intrigue repose sur le personnage de Dornil, l'elfe rencontré lors du scénario « La Nuit Tombe sur Ambrebois ». Si ce dernier est mort lors de cette aventure, vous devrez le remplacer par un PNJ de votre cru.

Temps libre à Solaun



Si vous jouez ce scénario à la suite de l'aventure « La Nuit tombe sur Ambrebois », vous devriez laisser une pause aux aventuriers (de quelques mois) afin qu'ils puissent se livrer à des activités d'intermède avant d'attaquer la présente aventure. Que cela soit créer des parchemins, faire des investissements divers, se fondre dans le tissu social, acheter des propriétés etc. La splendide capitale de la République dispose normalement de nombreuses commodités pour des aventuriers.

C'est également un bon moyen pour eux, de faire des recherches à Solaun en rapport avec les indices encore en suspens dans l'aventure précédente (s'ils ont par exemple récupéré le tableau d'Hestia, s'ils ont remarqué la disparition du bâton de Malthuur, s'ils ont fait des déductions à partir du journal de Svalt le Cupide ou qu'ils ont eu la curiosité de poser des questions aux Elfes à propos de Drulnovar ou de la résidente de la vieille tombe).

De tels renseignements si on creuse, peuvent donner des informations importantes pour la suite de l'aventure telles que :

- L'identité de leur véritable ennemi
- Que le bâton est d'une importance vital pour celui-ci
- L'identité d'Hestia
- Le repaire de Skarnix

Vous pouvez si vous le désirez, utiliser le défi de compétences ci-dessous pour matérialiser cette recherche sur plusieurs jours. Vous pouvez moduler le nombre de succès à obtenir selon vos goûts.

Chercher le Savoir Secret	7	Succès	Avant	3	Echecs
<i>Les PJs essayent d'apprendre des choses sur un objet, un indice, un lieu ou une créature. Cela comprend des recherches dans les bibliothèques locales, des renseignements chez des sages ou des érudits. Cela peut prendre des minutes, des heures, voire des jours selon la complexité du problème.</i>					
Compétences	DD	Niveau	Résultat	Signification	
Arcanes/religion/Histoire	DD	15	score	Vous mobilisez vos connaissances dans un domaine pour accélérer vos recherches ou faire des déductions utiles.	
Persuasion	DD	15	Score	Vous mobiliser des contacts, faites appel à un sage ou à un érudit, ou essayer de faciliter en plus il faudra dépenser une certaine somme pour payer ces services	
Tromperie	DD	15	Score	Essayer d'accéder à des connaissances ou à des informations par la ruse	
Investigation	DD	15	Score	Fouiller une bibliothèque ou trier des documents pour recueillir des indices	
Perception/Perspicacité	DD	10	Aide	Aider à fouiller les tomes d'une bibliothèque et trouver les bons tomes ou faire des déductions utiles à l'enquête.	
Discrétion	DD	15	Score	Se cacher pour tenter de s'introduire par effraction dans un endroit recelant des indices	
Réussite du défi	Les aventuriers parviennent à obtenir les informations nécessaires				
Echec du défi	Les aventuriers ne trouvent rien, ou seulement une partie de ce qu'ils recherchaient ou ils ont attiré l'attention d'antagonistes.				

Démarrage au cœur de l'action (optionnel)

Vous pouvez alternativement faire démarrer les PJs dans la Haute-Forêt alors qu'ils défendent Ambrebois ou une autre colonie pour le compte de Solaun. Vous pouvez même le faire après leur avoir laissé un peu de temps libre à la capitale. Vous pouvez résoudre le siège via le défi suivant :

Organiser la Résistance	9	Succès	Avant	4	Echecs
<i>Les PJs tentent de mettre sur pied la défense d'un lieu ou une opération de grande ampleur que cela soit une rébellion, une embuscade, un l'organisation d'une armée.</i>					
Compétences	DD	Niveau	Résultat	Signification	
Discrétion	DD	15	score	Effectuer des repérages, faire des filatures, tendre une embuscade, s'introduire dans des lieux pour subtiliser des informations	
Intimidation	DD	15	Score	Sommer un ennemi de se rendre, faire pression sur un garde, un notable ou toute personne utile dont la trahison ou l'aide peut permettre la réussite du plan	
Persuasion	DD	15	Score	Motiver une foule ou des partisans, convaincre un notable ou une faction de se joindre à vous.	
Tromperie	DD	15	Score	Mentir pour éloigner un danger ou s'introduire dans un lieu, donner de fausses informations pour désorganiser l'ennemi, distribuer des tracts incitant à la révolte.	

Escamotage	DD	15	Score	Dissimuler un objet ou des gens, voler quelque chose dans un lieu, faire des sabotages etc.
Arcanes ou Religion	DD	15	Score	Apporter un support magique ou religieux permettant de ravitailler, soigner, ou équiper ses troupes. Selon les capacités des PJs, faire des sorts de scrutation etc.
Investigation	DD	15	Score	Planifier les fortifications, les approvisionnements, les lieux à prendre d'assaut. Bref, mettre au point le plan
Athlétisme	DD	15	Score	Entraîner des troupes, prendre d'assaut un lieu etc.
Représentation	DD	10	Aide	Encourager les troupes
Médecine	DD	10	Aide	Permet de soigner les blessés et de maintenir le moral
Perception	DD	10	Aide	Faire le guet, observer les mouvements ennemis
Réussite du défi	La défense est un succès. L'insurrection ou l'embuscade est réussie.			
Échec du défi	Les PJs échouent, ils sont capturés ou doivent s'enfuir.			

Jouez ce défi de façon cinématographique. Faites intervenir des vagues d'ennemis, des brèches dans la défense, des imprévus etc. Pensez également à faire apparaître Kaldak le général de Skarnix voir la liche elle-même pour modéliser un défi échoué. Bref, faites que cela soit héroïque.

Que l'ennemi lève le camp ou que les PJs doivent évacuer, ils sont convoqués à Solaun.

Diplomatie

Durant cette partie, les PJs seront en mission diplomatique auprès de l'assemblée des elfes.

En mission diplomatique

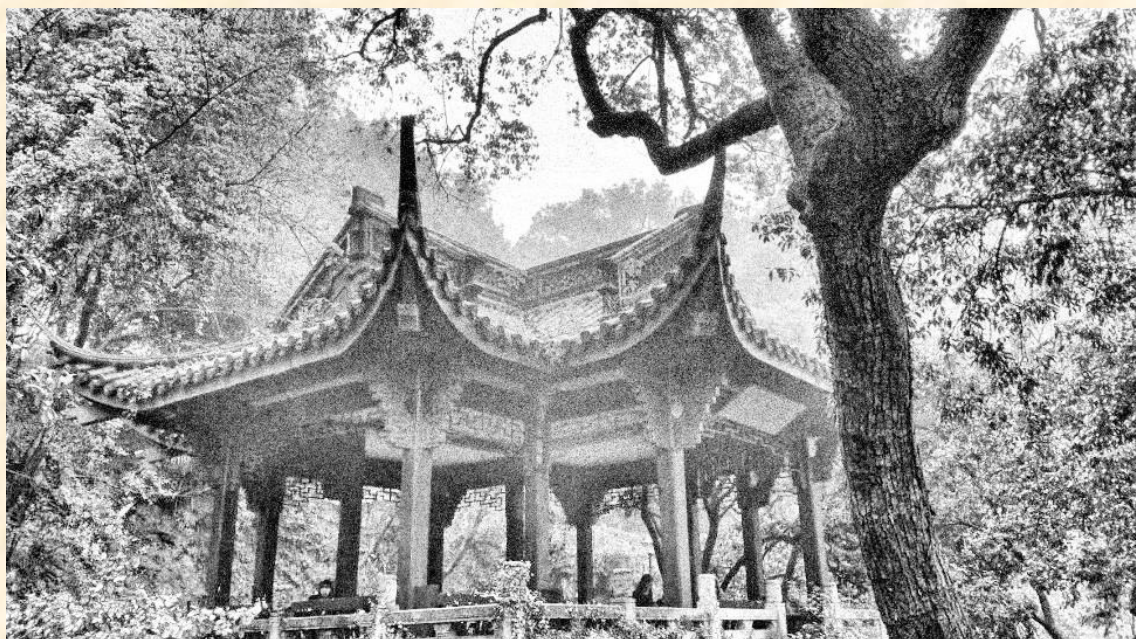
Lord Drystan convoque les PJs à une entrevue avec l'Intendant Abassar et les Princes Marchands Reulvyn et Aldrad. A 82 ans, Abassar accuse son grand âge et ne semble pas au mieux de sa forme. Ils sont inquiets des troubles dans la Haute Forêt et l'incendie de plusieurs camps de bûcherons. Des colonies ont été attaquées par des morts vivants et par des orques.

Solaun est engagée dans une guerre outremer sans merci contre le Sultanat de Parlak et cette affaire tombe très mal. Les Princes Marchands sont divisés.

Reulvyn est un traître. Il a déjà des contacts avec Hestia pour que Solaun laisse faire, en échange, elle lui a promis de l'aider à prendre le pouvoir. Reulvyn a déjà donné le fragment du disque de nuit en possession de Solaun à Hestia. Il l'a remplacé par une copie. Hestia sait que Mirnil garde toujours le fragment sur lui et elle espère qu'en réunissant les délégations humaines et elfes à Solaun (dont il fera forcément partie) elle pourra faire d'une pierre deux coups. C'est pourquoi Reulvyn se montre très favorable à l'envoi d'une ambassade chez les elfes pour discuter d'une entente et la signature d'une alliance. Vous pouvez évidemment décider que le traître est Aldrad voir les deux.

De par leurs actions à Ambrebois et Omyantel, les PJs seront des ambassadeurs idéaux. On leur remet une lettre de créance et des objectifs : proposer aux Elfes une alliance pour la protection de la Haute-Forêt. Ce que les PJs ignorent c'est que l'Aghna Gruul garde aussi un œil sur eux. Ils ont bien l'intention de se venger.

Le Conseil des Elfes



Les PJ voyageront vers la Haute-Forêt en quête de la Cour d'Indaril, le lieu où les différentes maisons elfiques se réunissent pour discuter des affaires graves. Le mieux est de rejoindre Omyantel et de partir avec Findril et Elefria. Le voyage vers Omyantel prendra 3 jours, et encore 3 jours pour organiser et se rendre à la Cour d'Indaril. Les PJs seront conduit les yeux bandés sur les lieux qui sont censés rester secrets.

Voici quelques propositions de Seigneurs Elfiques que vous pouvez adjoindre à votre assemblée. Je ne détaille pas les autres divers seigneurs afin de vous laisser si besoin la possibilité de les développer selon vos goûts.

- **Dame Swendel** : douce et calme, Swendel est la voix de la raison et de la compassion dans l'assemblée seigneuriale. Elle garde cependant son devoir à l'esprit
- **Seigneur Findril** : devrait déjà être acquis aux PJs s'ils l'ont aidé lors des événements d'Ambrebois. C'est un Seigneur raisonnable et sympathique.
- **Seigneur Jaldor** : Jaldor parle assez peu mais toujours avec précision et pour de bonnes raisons. C'est un seigneur pragmatique et calculateur à l'excès (pour un elfe) bien qu'a priori bien intentionné. Il se ralliera à un bon argumentaire logique.
- **Seigneur Mirnil** : traditionaliste et un brin colérique, le Seigneur Mirnil est le plus proche de la de la lignée royale de la Haute Forêt. C'est lui qui est en possession d'un fragment du Disque de Nuit de Skarnix.
- **Seigneur Qendor** : lui aussi colérique et un brin suffisant, il est le rival de Mirnil. Il fait partie d'une branche cadette de l'ancienne lignée royale et conteste les prétentions à la royauté de Mirnil à chaque occasion. Il se considère comme le véritable héritier des rois.

Après une heure d'attente dans la clairière, des gardes elfes vous demandent de les suivre. Vous traversez pour rejoindre la lisière des arbres et suivez un petit sentier qui devient un chemin pavé menant à un escalier entourant une plate-forme de pierre surmonté d'arches de pierre autour

desquelles s'entrelacent les branches des arbres proche, formant une toiture naturelle.

L'architecture fine et les symboles sont indubitablement anciens et doivent remonter à l'ancien royaume de la haute forêt. Une grande table de pierre en demi-lune vous fait face. Une quinzaine de siège est occupé par des elfes au port altier et au regard perçant. Un garde et un page se trouvent en retrait à 5 pas de distance derrière chaque occupant.

L'un des gardes du corps vous est familier, il s'agit de Dornil. Il vous fait un signe de tête pour vous saluer. Findril est là également. Vous remarquez que certaines places sont vides. On vous fait signe d'approcher et de prendre place devant la demi-lune.

La Négociation portera sur l'alliance de la République de Solaun et des Elfes. Les clans elfes expliquent être confrontés à des attaques régulières par des morts vivants et par les orques depuis quelques mois. Certains clans ont été si durement touchés qu'ils ont été rayés de la carte.

Négociation	6	Succès	Avant	3	Echecs
Les PJs tentent d’obtenir les faveurs ou l’assistance d’un détenteur d’autorité ou d’une faction. Le défi peut se limiter à une conversation de quelques minutes comme durer plusieurs jours.					
Compétences	DD	Niveau	Résultat	Signification	
Intimidation	DD	14	score	Vous menacer le PNJ pour le contraindre à vous aider. Attention le MD peut décider que cela est un échec automatique	
Persuasion	DD	14	Score	Vous utilisez votre éloquence pour tenter de convaincre le PNJ de vous apporter son aide.	
Tromperie	DD	14	Score	Vous utilisez de faux prétextes pour encourager le PNJ à collaborer.	
Perspicacité	DD	14	Aide	Donne un indice sur ce qu’il faut éviter d’évoquer ou sur ce qui peut être un argument intéressant, ou sur l’état d’esprit du PNJ (par exemple si l’intimidation est inutile	
Perception	DD	10	Aide	Une mimique ou un tic du PJs permet de savoir si un	
Histoire/Arcane/Religion	DD	10	Aide	Vous faites une remarque en rapport avec vos connaissances pour essayer d’aider la négociation (Une seule fois dans le défi)	
Réussite du défi	Le PNJ accepte de donner son aide				
Echec du défi	Le PNJ refuse d’aider les PJs, ces derniers doivent se débrouiller sans lui. S’ils ont utilisé intimidation alors que c’est un échec auto ils peuvent même recevoir une amende ou finir en prison.				

Si les PJ ont fait des recherches et présentent le fruit de leurs recherches aux elfes, ces derniers leur diront ce qu'ils savent sur Hestia, Azal Skarnix et ce qui s'est passé à l'époque.

« Azal Skarnix était un nécromancien d'un grand pouvoir. Il a transcendé la mort pour poursuivre ses travaux impies. C'était il y a bien longtemps. Même pour nous. Skarnix avait chassé les nains de leur ville souterraine de Drulnovar et avait entamé une guerre contre le royaume elfe de la Haute Forêt. Tessarion du Clan Mirnil, Amren Orlentharr, Dwod Ferépine, et Cimira la Grande Arcane l'on vaincu. Ce fut un temps terrible. Le pire ayant été la trahison de l'une des nôtres, Hestia. Elle a rejoint la liche et a combattu son peuple. Après la défaite de Skarnix, elle s'est enfuie vers le sud. Pendant quelques dizaine d'années on n'a plus entendu parler d'elle avant qu'elle ne revienne causer des malheurs dans la Haute Forêt. Mais les aventuriers l'ont rattrapé et ont mis fin à son existence. Skarnix cherchait à se transcender et à devenir une divinité par le biais d'un rituel complexe dont nous ignorons tout. Nous savons seulement que pour mener ce rituel à bien, Skarnix a créé un artefact appeler le disque de nuit que Cimira a brisé en trois fragments qu'elle a remis à ses compagnons. »

Cela permettra également d'appuyer leurs requêtes diplomatiques. L'un des chefs de clan, Qendor, propose de mettre le fragment de disque en sa possession à l'abri à Solaun si une alliance est conclue.

Ogril Barbecuivre de Kald Jotnak et Engril Fenerian de Lindhol sont également présents en tant qu'ambassadeurs. Engril promet une aide aux cousins du nord. Ogril prend la parole.

« Nous pouvons mettre à disposition 800 guerriers, ce qui est une force considérable par les temps qui courent. Mais si ce que vous dites est vrai, cela ne sera pas suffisant. Quant au disque, nous savons que Dwod Ferépine l'avait encore lors de la chute d'Ur Undar, il a dû l'emporter avec lui dans son exil. Mais ensuite qu'en a-t-il fait ? Cela reste un mystère. »

En tous les cas, les PJs devraient parvenir bon gré mal gré à obtenir un accord ou au moins une seconde entrevue (à Solaun)

Si les PJs parlent d'Hestia la vampiressa, ils ressentiront une forte animosité envers la « traîtresse » mais également un certain embarras dans l'assemblée sur lequel aucun des elfes ne souhaitera s'appesantir. Tout au plus confirmeront-ils qu'il s'agit de la lieutenanta de Skarnix et responsable de la chute du royaume elfe de la Haute Forêt.

A partir de là, les PJs devront retourner à Solaun pour informer l'Intendant et Drystal de la réussite de leur mission et indiquer que les elfes enverront une délégation dans une semaine.

Sur le trajet du retour, vous pouvez les faire attaquer (par les cultistes de l'Aghna Gruul si vous avez joué les Monolithes de Gwynfiran, ou par une rencontre aléatoire de votre choix sinon)

Sectataires de l'Aghna Gruul (combat difficile)

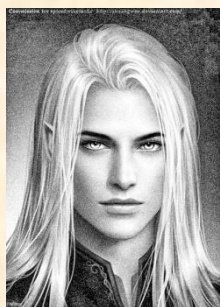
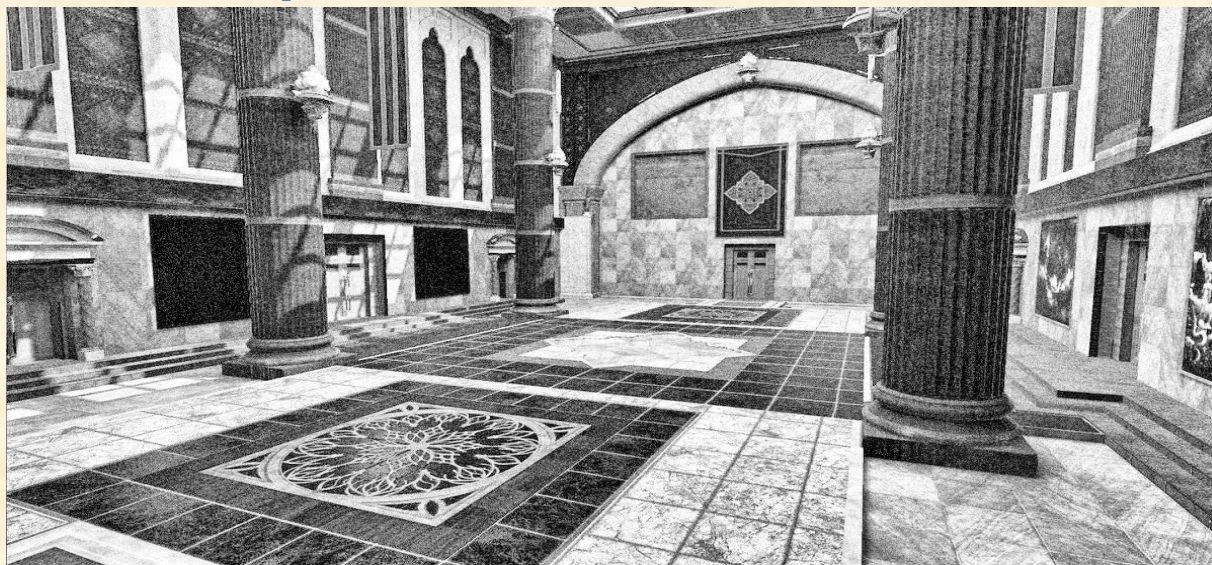
☠ 1 Fanatique, 2 Rats garous, 2 Chuul, 1 Babélien (convoqué par le fanatique au préalable) ,3 Cultistes (4075 PX)

Intrigues et Tromperies

Les PJs auront quelques jours à Solaun, pour vaquer à leurs occupations. Ils pourront être amenés à rencontrer les autres Princes Marchands durant leur mission. Les voici. Ils ne sont pas développés afin de laisser au MD le soin de les utiliser selon ses besoins.

- Prince Ethenwil
- Prince Fyrsen Kardo
- Prince Rubal
- Prince Sorgau
- Princesse Zeratsky
- Prince Tournepierre
- Prince Melvun Suldaï

L'Ambassade Elfique



A la date dite, la délégation elfique arrive dans la cité. Les PJ's seront associés au protocole, même s'ils n'ont a priori plus besoin de faire l'intermédiaire. La délégation elfique se compose notamment du Seigneur Mirnil et de Dornil son fils. Il y a aussi une elfe appelée Enae qui sert de page à Dornil. Les elfes sont reçus en grande pompe par les Princes Marchands et un banquet est donné avant la journée de travail du lendemain. Les PJ's y sont conviés et aussi à assister à un bal au palais de l'Intendant (ce qui pourra leur donner une occasion d'utiliser leurs compétences sociales). Au cours de ce bal, Hestia déguisée passera

beaucoup de temps avec Dornil. Les courtisans vont de toute façon tenter de se placer auprès des célébrités du moment, les PJ's ne seront donc pas en reste. Evidemment évitez que les PJ's ne la démasquent à ce moment.

Arrangez-vous pour que les PJ's soient dans leurs quartiers mais sans alibi ou témoin. Au beau milieu de la nuit, l'Hôtel particulier mis à disposition de la délégation elfique (L'Hotel Bonnerive) est attaquée par des doppelgangers, quelques brigands embauchés pour l'occasion (et ne connaissant pas leur commanditaires) et par Hestia elle-même. Ces derniers entrent par surprise grâce à un passage secret opportunément révélé à eux par le Prince Reulvyn. La plupart des elfes sont tués ainsi que des gardes mais il y a des survivants qui incrimineront directement les PJ's (en effet les doppelgangers auront pris l'apparence des PJ's pour commettre leur forfait)

Cas 1. Si les PJ's dorment à proximité de l'hôtel d'ambassade, ils pourront se trouver sur les lieux auquel cas ils arriveront trop tard mais pourront être confronté à des ruffians. Dans ce cas faites les affronter un groupe de bandits dans un combat facile au rez de chaussée de la maison :

💀 **2 capitaines bandits, 3 espions, 1 berzerker.** (1950 PX)

Evidemment lesdits bandits étant persuadés d'avoir été embauchés par les PJ's, ils réagiront avec surprise en prononçant force « traîtres ! » « Vous nous avez doublés ! ». Si les PJ's les tuent ça ne changera rien, mais s'ils font un prisonnier celui-ci se fera un plaisir de les balancer à la garde comme ses commanditaires. Une détection du mensonge confirmera leurs dires (après tout ils sont sincèrement persuadés que ce sont les PJ's qui les ont embauchés)



Cas 2. S'ils dorment ailleurs, ils entendront au beau milieu de la nuit le vacarme d'un bataillon de la garde qui remonte leur rue. S'ils regardent, ils verront Lorn « Nez de Cochon » un sergent de ville qu'ils connaissent déjà, faire des signes à ses hommes pour encercler l'immeuble où les PJs se trouvent. Puis il les sommera de se rendre sans faire d'histoire car ils sont accusés de meurtres et d'atteinte à la sûreté de l'Etat.

Dès lors les PJs seront soit arrêtés soit poursuivis. S'ils sont malins ils comprendront qu'on les a piégé et ils prendront la fuite pour mener l'enquête de leur côté. Toutefois s'ils tentent de s'expliquer, tout le personnel du palais de l'ambassade ainsi que les elfes survivant les mettent en accusation et ils finissent dans un cachot humide de la tour de la Garde. A eux de trouver un moyen de s'en sortir ensuite... Evidemment on leur mettra des menottes spéciales bloquant les pouvoirs magiques (la garde les connaît, ils ne sont pas idiots)

S'ils ont développé de bons contacts avec Drystan (et s'ils lui font confiance) ils peuvent demander à lui être présentés. Ils pourront alors plaider leur cause auprès de lui. A vous de déterminer si Drystan est membre du complot ou pas (auquel cas ils finiront au cachot de toute façon). Sinon ce dernier peut les libérer et leur proposer de faire comme s'ils s'étaient évadés afin qu'ils découvrent ce qu'il en est. Vous pouvez si vous le souhaitez en faire un petit défi de compétence en reprenant la trame du défi négociation du chapitre précédent (en réduisant le nombre de succès nécessaires).

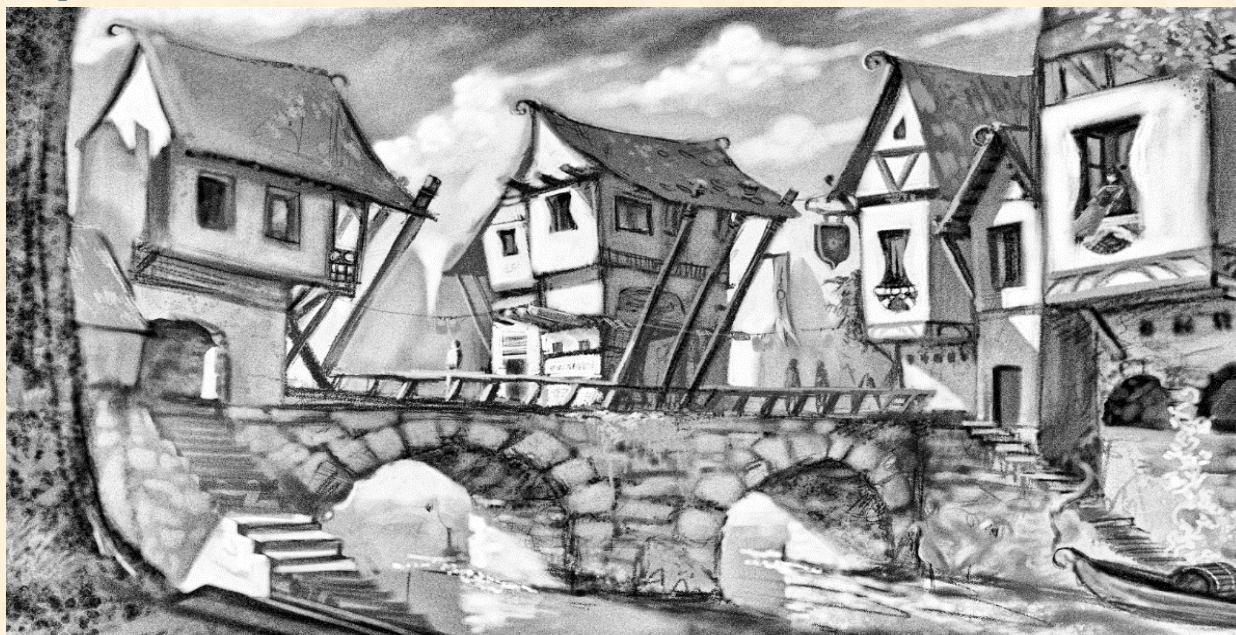
S'ils décident de s'enfuir, laissez les mettre un plan en action. Ils peuvent s'évader par les toits, ou vous pouvez leur permettre de rallier les égouts. Quoi qu'il arrive ils devront semer leurs poursuivants.

Ci-dessous une trame de défi de compétences qui peut être utilisée pour une poursuite dans la ville.

L'échec ne signifie pas forcément la case prison pour tout le monde, cela peut signifier la capture d'un ou deux PJs à la place.

Poursuite Urbaine	5	Succès	Avant	3	Echecs
Les PJs sont sur les talons d'un PNJ qui tente de s'enfuir ou bien eux même tentent d'échapper à des poursuivants.					
Compétences	DD	Niveau	Résultat	Signification	
Athlétisme	DD	14	score	Courir vite, escalader, un mur, nager dans un canal, sauter une barrière, renverser quelque chose	
Acrobatie	DD	14	Score	Esquiver un obstacle, sauter par-dessus une foule, traverser une ruelle étroite,	
Histoire ou Survie	DD	14	Score	Se souvenir de la disposition de la ville et optimiser le trajet	
Perception	DD	14	Score	Prendre un raccourci, repérer une cachette ou une ouverture,	
Persuasion/Intimidation/Tromperie	DD	14	Score	Disperser une foule ou demander de ralentir un fuyard ou des poursuivants	
Discrétion	DD	14	Score	Se cacher pour tenter de perdre les poursuivants	
Réussite du défi	La cible est rattrapée ou les poursuivants sont semés. La cible peut aussi être engagée en combat ou les poursuivants conduits dans une embuscade.				
Echec du défi	Le PNJ s'enfuit et peut rester introuvable ou bien il peut avoir trouvé des renforts ou s'être abrité chez une tierce partie ou bien il peut nécessiter de nouvelles investigations pour être trouvé. Si les aventuriers étaient poursuivis ils sont rattrapés.				

Enquête discrète à Solaun



Quelle que soit la façon dont ils se sont libérés, les PJ doivent désormais découvrir où Dornil et sa sœur ont été emmenés. Tant qu'ils sont recherchés la ville est passée au peigne fin et les entrées et sorties strictement contrôlées.

Chercher des renseignements en ville	6	Succès	Avant	3	Echecs
Les PJs tentent de mener une enquête en ville pour trouver un PNJ, le siège d’une organisation secrète, un revendeur clandestin, un lieu caché ou de façon générale une information cachée.					
Compétences	DD	Niveau	Résultat	Signification	
Tromperie	DD	14	Score	Le personnage baratine des gardes ou se fait passer pour quelqu’un en vue de faire parler quelqu’un ou de s’introduire dans un lieu pour obtenir des infos	
Discrétion	DD	14	Score	Le personnage se faufile sans se faire repérer dans un lieu pour épier une conversation ou faire les poches à un suspect	
Représentation	DD	14	Score	Le personnage se fait passer pour un artiste et donne un spectacle (fête)	
Investigation	DD	14	Score	Le personnage repère les pièces secrètes, les pièges ou déchiffre les mots de passes.	
Escamotage	DD	14/10	Score/Aide	Le personnage dérobe une tenue de garde dans un vestiaire, ou se fait passer pour une personne d’autorité ou vole la clé d’un PNJ ou crochète une serrure. Cette compétence peut aussi servir à déguiser un PJ pour lui donner un avantage en tromperie.	
Arcanes	DD	14	Score	Si le personnage dispose d’un sort adéquat	
Intimidation	DD	14	Score	Le personnage tente d’intimider un PNJ pour qu’il lui donne des informations.	
Perception	DD	14	Score	Le personnage utilise ses sens pour repérer un indice, épier la conversation de PNJs etc.	
Perspicacité	DD	10	Aide	Le personnage étudie les expressions corporelles d’un garde ou d’un PNJ pour obtenir un avantage ou faire une déduction intéressante ou remarquer quelque chose d’intéressant	
Réussite du défi	Les PJs parviennent à obtenir les renseignements demandés				
Echec du défi	Les PJs sont repérés ou l’alerte est donnée. Les PJs peuvent devoir effectuer une poursuite pour s’enfuir, affronter des gardes ou être faits prisonniers				

Des exemples de renseignements glanés au fur et à mesure de ce défi peuvent être :

- l'endroit où logeait un des bandits embauchés,
- le témoignage d'un membre de sa famille qui dira qu'un type de la guilde des voleurs appelé Kordy l'a engagé (ou Zulfass si vous souhaitez faire revenir ce PNJ du scénario Les Monolithes de Gwynfiran)
- L'intermédiaire a été mandaté par les PJs (en tout cas il le croit) accompagnée d'une femme d'une beauté à couper le souffle (Hestia).
- Les contacts des PJs, peuvent avoir repéré ou se souvenir de la femme en question et où elle logeait.
- Ils peuvent également s'introduire dans la demeure pour trouver l'emplacement du repaire (par exemple en découvrant un reste de plan pour se repérer dans les égouts.)
- Les PJs qui sont en cheville avec la guilde des voleurs pourront apprendre qu'une planque a été mise à disposition d'un type qui a payé cash (si vous avez joué *les Monolithes de Gwynfiran* il y a cependant de fortes chances que les PJs ne soient pas très copains avec la guilde des voleurs). Evidemment un PJ qui aurait ses entrées directement auprès de Maître Vance, le Maître de Guilde aurait accès à beaucoup d'informations.
- Un égoutier ou un malfrat pourra dire dans quel secteur ça se trouve. Voire les PJs pourraient mettre la main sur la personne qui a fourni la planque dans les égouts.
- que la femme se faisant appeler Dame Asthei logeait dans une maison de location du quartier noble appelé l'Hôtel Gardecimes à quelques encablures du lieu de l'attaque.
- Personne ne l'a jamais vue de jour.
- Elle a une servante et 5 gardes à son service.
- En creusant auprès du personnel ces derniers avoueront que parfois des gens entraient sans être sortis et inversement (cela devrait mettre la puce à l'oreille des PJs)

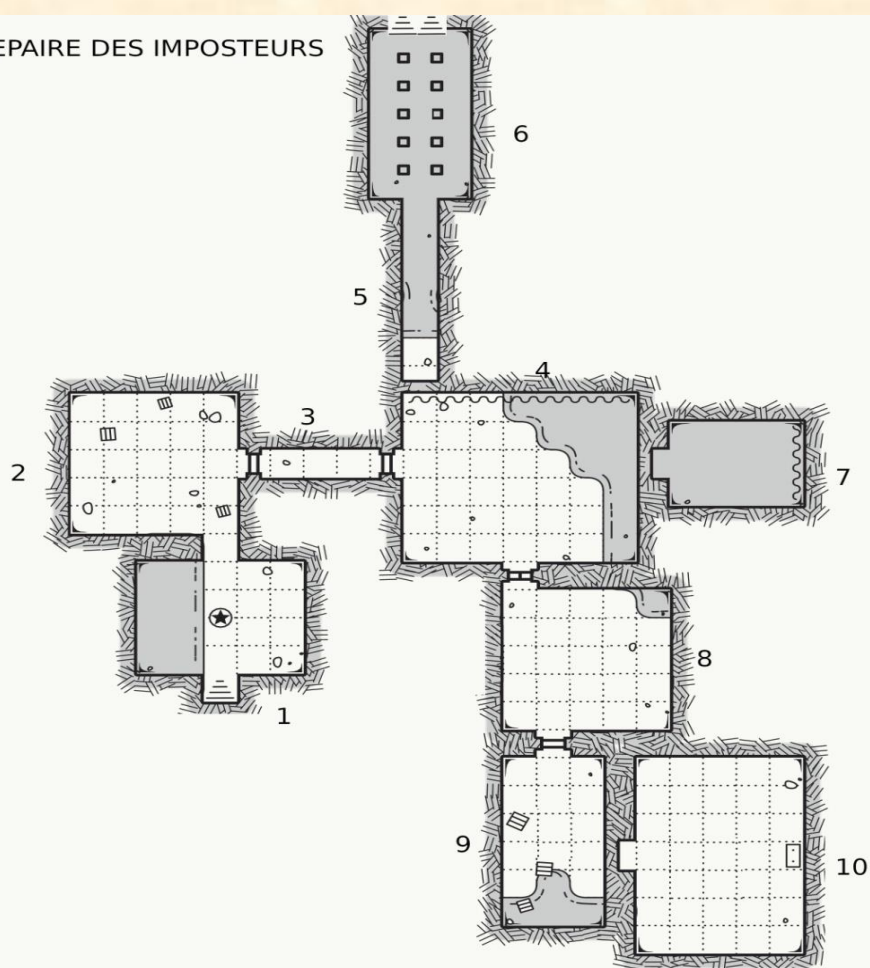
Etc. Les idées ne sont pas figées, faites travailler votre imagination pour que tout le monde puisse participer et que le défi soit intéressant. Evidemment il serait de bon ton de demander un jet de discrétion de groupe DD10 par tour de table (les PJs sont toujours recherchés après tout, ils doivent se faire discrets).

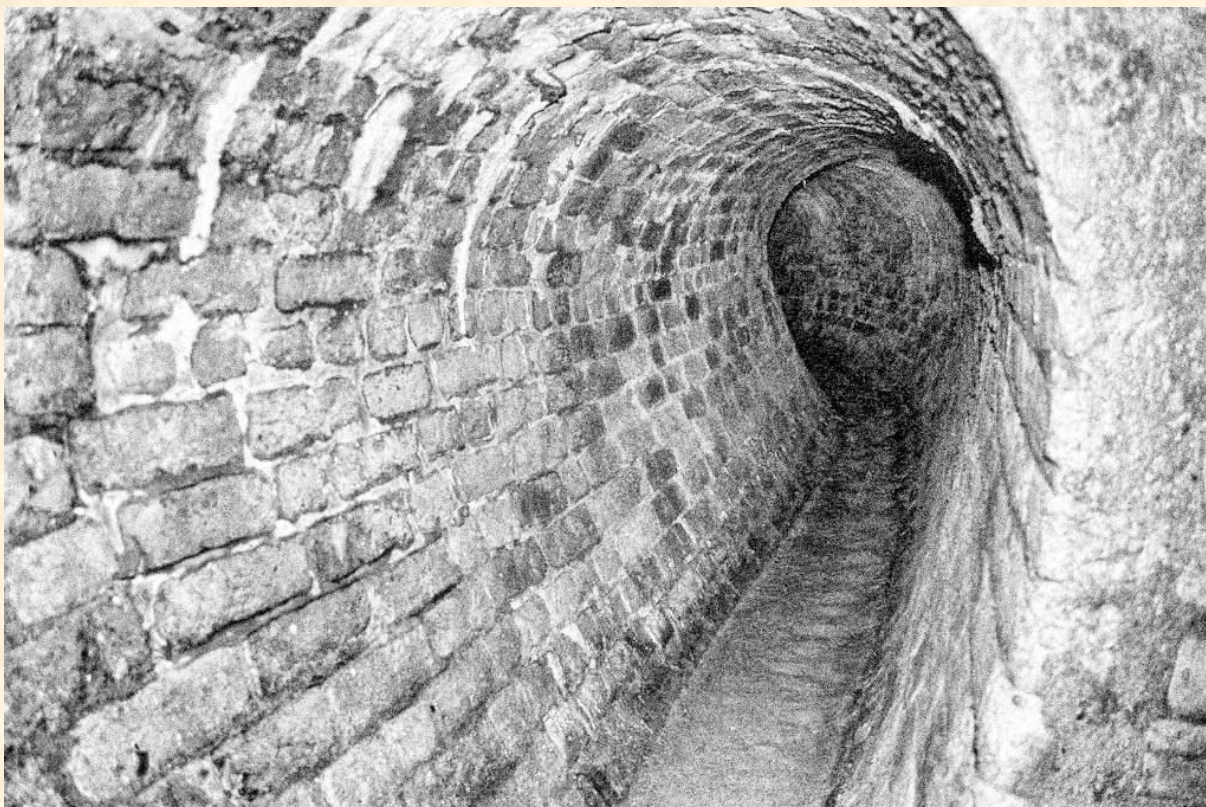
Une fois l'enquête bouclée, les PJs devraient avoir découvert le scénario des événements. Après avoir missionné l'intermédiaire, les bandits se sont retrouvés dans l'Hôtel de Gardecime et sont descendus à la cave de ce-dernier et n'en sont jamais remontés. Ils ont en fait pris un passage secret menant aux égouts et de là on rejoint l'Hôtel d'ambassade qu'ils ont investi par surprise. Ils sont partis par le même passage en direction d'une planque sous la porte nord.

Si les PJs sont curieux et se renseignent sur le propriétaire de l'Hôtel Bonnerive ou de la Maison Gardecimes (bien que cela sera compliqué en l'état)....C'est le même : le Prince Reulvyn. En voilà un point intéressant...

Le Repaire des imposteurs.

REPAIRE DES IMPOSTEURS





Les Doppelgangers et leurs employés sont cachés dans cet endroit où ils sont « hébergés » par la guilde des Voleurs. Cette dernière utilise cette planque pour stocker de la contrebande (principalement de l'alcool, des herbes psychotropes et des produits de vol en attente d'être sortis de la ville). Hestia est déjà repartie avec Dornil. Elle a laissé Enae ici à la discrétion des bandits. Les doppelgangers sont en partance. Ils comptent mettre les voiles après avoir pris du repos. Les bandits qu'ils ont embauchés attendent, eux, que ça se tasse avant de remonter. On accède à cette cache dans les égouts via une grille coulissante donnant accès à un cul de sac. Il n'y a qu'une fois dedans qu'on peut remarquer l'escalier qui donne sur la salle 1.

Il y a ici 5 **doppelgangers**, 2 **capitaines bandits**, 3 **espions**, 6 **malfrats** et 2 **Berserkers** et 1 **vétéran**.

◆ Sauf exception les murs font 3m de haut. Les pièces sont éclairées par des lanternes.

1. Entrée

L'escalier mène à une pièce éclairée par des torches. En face vous distinguez une statue en partie détruite sur laquelle sont accrochés des vêtements. A gauche, l'eau de la rivière qui entre dans les égouts. Et à droite une table et quelques chaises

Cette pièce sert de salle de garde.

💎 2 **malfrats** et un des **doppelgangers** (900 PX) jouent aux cartes à la table. Ils ne sont pas très vigilants (avantage au jet de discrétion). En cas de combat, les bandits de la salle 2 viennent à la rescousse.

✳ Les monstres de cette salle portent 13 PA, 17 PC et 5 PP

2. Dortoir de bandits.

Cette pièce semble servir de dortoir. Des paillasses sont installées en vrac un peu partout.

◆ Cette pièce sert de salle de repos aux bandits de la guilde des voleurs qui partagent les lieux avec les doppelgängers et leurs mercenaires.

☠ Il y a ici 1 **capitaine bandit**, 1 **malfrat** et 2 **espions**. (1150 PX)

✱ Les monstres de cette salle portent 21 PO, 13 PA, 15 PC

Les effets personnels des bandits se composent de 500 PC, 500 PA et 100 PO. Dans un des sacs à dos il y a également 1 ambre (100PO)

3. Passage

Ce long tunnel mène à une porte à l'Est. Le mur ruisselle à de nombreux endroits. Le bruit de ce qui doit être un collecteur d'eau situé de l'autre côté du mur résonne dans la pièce.

◆ Il n'y a rien de particulier ici. Le passage est tout près d'un collecteur d'eau et le bruit fait que les brigands de la salle 4 n'entendront rien de ce qui se passe en 1 et 2 à moins qu'on ne vienne les chercher.

4. Salle de stockage

Cette pièce est jonchée de caisses de différentes tailles. Une porte est visible au sud. Tout le mur nord est recouvert de draps rouges grossièrement décorés

◆ Le passage secret vers le tunnel en 5 nécessite une perception DD13 ou une investigation DD11.

☠ 1 **capitaine bandit** et 3 **malfrats** (750 PX) sont occupés à charger ou décharger des caisses. S'ils voient qu'ils ont le dessous, ils vont chercher les mercenaires en 8.

✱ Les monstres de cette salle portent 22 PO et 36 PC. Le chef bandit porte la clé du bureau en 9. Les caisses contiennent toutes sortes de marchandises volées ou illicites (produit de vol type vaisselle, babiole, fournitures courantes ainsi que des herbes du rêve illégales, ou des armes ordinaires). Le seul élément pouvant réellement avoir de la valeur est un luth en bois exotique d'exquise facture (25PO)

5. Tunnel de contrebande.

Ce tunnel large d'un peu moins de 2m est en grande partie inondé. L'eau a recouvert le sol à hauteur de cheville et descend en pente douce.

◆ C'est par ce tunnel que les voleurs amènent la contrebande dans ou hors de la ville. Ils utilisent pour ce faire les barques en 6.

6. Salle des piliers

Cette pièce a également été inondée par la rivière. Elle ne semble pas être ancienne. Les murs ont été dégagés à la pioche et des étais de métal gros comme des colonnes soutiennent le plafond. Au fond on peut distinguer grâce à deux torches l'entrée d'un tunnel, lui aussi creusé récemment. Le sol maçonné s'avance d'1m50 dans la salle, formant une sorte de quai inondé. Accrochés aux étais et parqués sur les côtés de la salle se trouvent 4 barques.

👤 Un **espion** (200 PX) est en train de ranger les barques. En cas de combat en 4, il accourt et sera armé et prêt à agir à la porte au début du tour 3.

✳ Les monstres de cette salle portent 10 PO.

7. Salle inondée

💠 On ne peut remarquer l'escalier menant à cette pièce qu'en faisant une perception DD15 dans la mare. Atteindre la pièce nécessite un jet d'athlétisme (natation) DD11. Il est possible une fois en bas de repérer un coffre posé sur le sol.

✳ Le coffre contient : une plume de Qaal (Oiseau), un calice en argent (25PO), une perle (100PO) et une améthyste (100PO) ainsi que 2000 PA et 500 PO.

8. Dortoir des mercenaires

Ce dortoir semble similaire au précédent mais plus sec et mieux entretenu. Il y a un affaissement inondé au nord-ouest et des armoires sur le mur ouest.

💠 Lorsque les PJ's entrent ici, ils découvrent des mercenaires en train de vaquer à leurs occupations, ainsi qu'un des doppelgangers (avec l'apparence de l'un d'eux) qui fricote avec un (e) mercenaire.

👤 Il y a ici **1 vétérans, 2 berserkers et 1 doppelganger** (2300 PX). Si les PJ's prennent le dessus, le doppelganger tentera d'aller chercher ses camarades en 10

✳ Les monstres de cette salle portent 14 PC, 13 PA, 9 PO et 3PP

Les sacs à dos des mercenaires sont dans le placard. Leur fouille permet de découvrir 1000 PA, 800 PO, une potion de force de géant du givre, et un parchemin de *cercle de téléportation*.

9. Bureau

Cette pièce est également inondée dans sa partie sud. Elle ne semble pas avoir de sortie. Il y a différentes petites caisses ainsi qu'un bureau au centre.

💠 Cette pièce est le bureau où le receveur de la guilde des voleurs note les entrées et sorties de contrebande. Les marchandises les plus précieuses sont également stockées ici dans des caisses.

✱ N'ayant que peu confiance en ses invités, le capitaine bandit de la salle 4 garde sur lui la clé du bureau. Il contient le registre et divers papiers qui peuvent faire assez mal à la guilde des voleurs s'ils étaient donnés à la garde. Il y a aussi un joli magot : 400 PC, 500 PA et 300 PO, soit le produit des rapines de cette planque de la guilde des voleurs.

Les caisses contiennent quelques objets d'art précieux de 25PO chacun: une statuette de chat en bronze un service de vaisselle en argent une statuette de dragon en ivoire.

10. Salle secrète

Cette pièce est plutôt grande. Elle semble décorée, avec assez peu de goût par des tapisseries et des graffitis divers, ainsi que des sortes de versets. Au centre du mur Est se trouve un petit autel au-dessus duquel pend une tenture violette arborant un masque noir. Le centre de la pièce est occupé par une grande table autour de laquelle des paillasses ont été installées. Dans le coin sud-est une elfe semble enchaînée au mur.

👤 Les 3 **doppelgangers** restant sont ici (2100 PX), dans la salle où ils ont élu domicile. Enae est enchaînée au mur. Il y a 50% de chances que l'un d'eux soit en 9 et donc entende le combat en 8. Si vous êtes du genre sadique il se peut qu'ils utilisent Enae comme otage.

✱ Les monstres de cette salle portent 27 PC, 25 PA, 10 PO

L'autel dédié à Mask (religion DD10) contient un masque en velours noir brodé d'argent (25PO) et une perle (100PO).

Les affaires des doppelgangers se composent de : 3000 PA, 1100 PO, une gemme tourmaline (100PO), *une potion de soins légers, une potion d'escalade.*

Une fois Enae libérée, les PJs devraient passer niveau 8.

Enae est d'abord confuse vis-à-vis des PJs. Une fois sûre de leurs intentions, elle apprend aux PJs que Dornil et elle ont été capturés dans l'ambassade.

« Ils nous ont pris totalement par surprise. Comme s'ils venaient d'apparaître dans le bâtiment. Ce fut la panique, car en plus vous (comprendre les doppelgangers) les accompagniez. Ils étaient menés par une femme qui a causé un carnage, c'était une créature surnaturelle. Mirnil semblait la reconnaître mais il n'a pas eu le temps de discuter puis a été abattu. Elle a vaincu les gardes sans aucune difficulté. Elle a demandé à ce que Dornil soit fait prisonnier et ils m'ont épargné également. Apparemment, pour avoir des otages au cas où. Puis ils nous ont emmenés ici via un passage secret dans les égouts. Une des servantes, une demi-elfe était apparemment de mèche avec eux, je pense que c'est elle qui leur a ouvert le passage secret. Une fois que nous sommes arrivés ici, la femme est repartie immédiatement par le tunnel en emmenant Dornil. Elle disait qu'elle devait donner rapidement le fragment à son maître »

Hestia et son prisonnier sont sortis hors de la ville via les égouts. La commanditaire disait avoir d'autres projets pour lui. Elle a laissé Enae aux mercenaires, pour en faire ce qu'ils voudraient.

Les PJ ont alors deux choix :

- Tenter de faire reconnaître leur innocence en ramenant Enae à l'ambassade avec les cadavres des doppelgangers. Mais ce sera risqué. Ils seront d'abord arrêtés avant que l'elfe

puisse confirmer leurs dires. De plus Reulvyn étant dans le complot, il fera tout pour ralentir les choses. S'ils ont la preuve via un faisceau d'indices de l'implication de Reulvyn (par exemple démontrer qu'il a la propriété de l'Hôtel de Bonnerive et de celui de l'ambassade et qu'il a fait engager Dinara) ils pourraient théoriquement le démasquer. Mais il est aussi possible sans ces indices d'être innocentés sans pour autant que le Prince Marchand soit inquiet. Si Reulvyn sent que cela tourne mal pour lui, il pourra tenter de s'enfuir, ou au contraire essayer d'organiser un coup d'état. Bref, dans tous les cas, les deux disques (celui de Solaun et celui des Elfes seront automatiquement récupérés par Azal Skarnix).

- Poursuivre la vampiressa. Cette dernière aura (au minimum) plus d'un jour d'avance sur eux. Elle a rejoint un carrosse hors du tunnel qui s'est engagé sur la route nord. Les PJs pourront alors remonter sa piste jusqu'au manoir de Cornevent.

Longue traque	6	Succès	Avant	3	Echecs
<i>Les PJs traquent un ennemi sur plusieurs heures ou jours. Ce n'est ici pas une question de vitesse mais de parvenir à remonter la piste.</i>					
Compétences	DD	Niveau	Résultat	Signification	
Athlétisme	DD	14	score	Le personnage force le passage à travers les branches et les obstacles, saute par-dessus les ravins, escalade les falaises, etc.	
Survie	DD	14	Score	Le personnage piste l'ennemi ou utilise le terrain pour se repérer et prendre le meilleur itinéraire. 1 jet doit être réussi par jour. (peut être utilisée plusieurs fois)	
Discretion	DD	14	Score	Le personnage tâche de ne pas se faire repérer (discretion)	
Persuasion/Intimidation	DD	14	Score	Permet d'obtenir des renseignements dans les fermes et villages traversées (si possible)	
Dressage (si montés)	DD	10	Aide		
Histoire	DD	10	Aide	Permet de se remémorer les cartes de la région ou des légendes ou points remarquables permettant de se repérer ou d'optimiser l'itinéraire.	
Perception	DD	10	Aide	Permet de repérer un raccourci ou une zone moins dangereuse. Pour faciliter l'itinéraire	
Réussite du défi	Les PJs parviennent à remonter la piste de leur proie et peuvent la surprendre ou trouver son antre.				
Echec du défi	Les PJs sont perdus et doivent trouver un autre moyen de trouver la proie, ou bien ils parviennent à la trouver mais sont pris dans une embuscade ou repérés (attaqués) par une tierce partie.				

Délivrer Dornil



Le Domaine de Cornevent se trouve près du village de Sarlon, l'un des derniers avant la Haute Forêt. Cornevent fait partie du comté théoriquement autonome de Suldaï. En pratique la noblesse locale est pleinement intégrée à la noblesse de Solaun. Il faut 3 jours de cheval pour rejoindre Cornevent depuis Solaun.

Arkus Cornevent est un noble d'âge mûr qui vit retiré sur ses terres depuis longtemps. Il vit avec ses deux filles Vilna et Nallora. Son fils Harold est dans l'armée et sur un bateau quelque part sur l'océan. Cornevent était un combattant dans sa jeunesse et il a conservé de beaux restes.

Hestia a investi le domaine de Cornevent. L'endroit était parfait pour elle, situé à mi-chemin entre le cœur de la Haute-Forêt et Solaun. Elle s'est présentée au Seigneur Cornevent comme sa nièce dame Asthei et avec l'aide de son pouvoir de charme, elle le maintient sous sa coupe. Elle a discrètement vampirisé ses deux filles. Cornevent lui a permis de rencontrer le prince Reulvyn et de monter son stratagème pour récupérer le disque des elfes. Cornevent est prêt à tout pour aider sa "nièce" et ne se rend absolument pas compte de ce qui se passe dans son propre château. L'aumônier et certains domestiques ont fini aux oubliettes et servent de nourriture aux vampires. Les gardes ont été congédiés et remplacés par des mercenaires de confiance. Le personnel de maison est inquiet et terrifié par les nouveaux venus. Hestia tient à ne pas attirer l'attention sur elle et donc personne n'a le droit de sortir du château, mis à part des sbires de confiance.

Hestia est presque toujours accompagnée de Dinara, une jeune demi-elfe des rues de Solaun, qu'elle a enrôlé lors de son premier voyage à Solaun et qui lui est fanatiquement dévouée. Elle a également embauché des mercenaires dont la bande du capitaine Koltag, un guerrier expérimenté.

Au village les rumeurs vont bon train sur la sénilité avancée d'Arkus et de ce qui se trame au château. Le Châtelain reçoit toujours mais il semble avoir des absences et son nouveau personnel n'est pas des plus sympathiques.

Hestia a emmené Dornil dans son repaire car elle souhaite le faire basculer de son côté. Elle a développé une certaine attirance pour le jeune elfe et voudrait en faire son compagnon immortel en lui offrant le baiser de sang. Elle préférerait qu'il accepte volontairement. Dornil a jusqu'ici refusé, mais elle ne désespère pas de parvenir à ses fins. Hestia s'avère être l'ancêtre de Dornil, tante de Mirnil. Elle est aussi une descendante de la famille des derniers rois de la Haute Forêt qu'elle avait trahi. Evidemment les fiers seigneurs elfes n'avaient nullement envie de souligner ce fait lors de l'assemblée.

Les PJs devront agir vite s'ils veulent récupérer le fragment (ou les fragments, car en effet vous pouvez aussi permettre aux PJs de récupérer le fragment pris préalablement par Hestia dans le coffre de l'Intendance en plus de celui qu'elle a pris à Mirnil, c'est à vous de voir).

Skarnix a donné à Hestia un parchemin de rituel de téléportation particulier à Hestia destiné uniquement aux fragments. La résonance magique de ces derniers pouvant faire échouer un sortilège classique ou provoquer un hiatus préjudiciable. Le rituel est plus lent, et fonctionne un fragment à la fois, mais il élimine tout risque d'incident ou d'erreur dans la téléportation. Hestia a préparé un cercle de téléportation à cet effet et débute son rituel pour envoyer le(s) fragment(s) à Skarnix lorsque les PJs arrivent à Cornevent. Le rituel dure un certain temps car il nécessite de nombreux composants. Mais cela ne dure pas éternellement (comptez entre 1h30 et 2H30).

Hestia dispose en plus d'un parchemin de téléportation classique. Elle ne s'en servira que pour s'enfuir après être parvenue à envoyer le(s) fragment(s) à Skarnix. En général la vampiressa va tenter de rejoindre son tombeau de la Haute Forêt (que les PJs ont exploré lors du scénario « La Nuit tombe sur Ambrebois ») qu'elle connaît bien. Si elle est encore en vie, elle emmènera Dinara et Dornil avec elle.

Tout cela veut dire que si les PJs l'affrontent en jouant trop safe (par exemple s'ils prennent un repos long dans le château, vous pourrez considérer que le disque est déjà entre les mains de Skarnix. Vous pouvez cependant leur permettre un repos court. Si les autres combats se sont particulièrement mal passés pour eux, vous pouvez évidemment être plus généreux en leur accordant un repos long mais c'est à réfléchir. Dans l'absolu, vous devriez récompenser les PJs qui prennent des risques et/ou ne perdent pas de vue leur mission plutôt que ceux qui passent leur temps à piller chaque salle et à dormir après chaque combat.

Personnellement j'ai donné deux fragments à Hestia et appliqué la ligne directrice suivante : repos long = échec les deux fragments vont chez Skarnix et Hestia s'enfuit. 1(voire 2) repos courts = Skarnix reçoit l'un des disques, mais les PJs interrompent le rituel de téléportation du second et affrontent Hestia. Si les PJs font tout d'une traite, ils récupèrent tous les fragments et affrontent Hestia.

Le personnel restant est terrifié par les mercenaires et dame Asthei mais loyal au sire Cornevent. Si les PJs se montrent persuasifs, ils peuvent obtenir des renseignements utiles (enfin ça, c'est s'ils utilisent la méthode infiltration hein)

Les Sbires d'Hestia :

Dinara : cette jolie demi-elfe à peine sortie de l'adolescence, menue et marquée par les épreuves était une gamine des rues de Solaun qui a toujours su faire ce qu'il fallait pour survivre. Elle a été tirée d'un mauvais pas par Hestia à Solaun l'an passé. Prudente, débrouillarde, pragmatique et sans état d'âme, elle est cependant totalement dévouée à sa maîtresse qui apprécie en retour ses qualités.

Koltag : un jeune homme dans la fin de la vingtaine, couturé de cicatrice obtenue dans les arènes de d'Orastir. C'est un ancien gladiateur musculeux mais qui cache une grande agilité. Froid et pragmatique, il sert Hestia qui paye ses services et ceux de sa compagnie avec loyauté.

Zulbren : vieux mage au fort embonpoint, au crâne dégarni entouré d'une couronne de cheveux blancs en pétard et affublé d'une petite barbiche. Il a été renvoyé de Slynora pour avoir commis des abus sur ses élèves féminines. Il est depuis devenu un mage mercenaire dans la compagnie de Koltag. C'est un personnage instable et cynique qui manie l'humour noir et adore faire démonstration de sa puissance.

Arkus Cornevent : Un vieil aristocrate aux cheveux courts poivre et sel, en brosse avec les golfes larges. Il a un port altier et un regard sévère. C'est d'ordinaire un aristocrate sûr de sa condition et un peu distant mais tout de même soucieux de son devoir et empathique envers ses sujets. Il est cependant sous la domination d'Hestia qui le manipule pour lui servir à intégrer la haute société de Solaun. Sous l'effet du sort, il est hésitant et parfois absent, soumis aux suggestions d'Hestia et de Koltag. Cela a généré des rumeurs chez ses sujets.



◆ Sauf exception de jour le château est éclairé par la lumière du jour, de nuit des lanternes éclairent toutes les pièces occupées. Les pièces du château font 3m de haut. Le plafond des caves est à 4,5m. Les sols de la forteresse sont anciens et épais, partez du principe que le son ne se propage pas d'un étage à l'autre (sinon cela deviendra ingérable pour les PJs)

Rez de chaussée



Logis seigneurial

1. Vestiaire

Cette petite pièce est composée d'un banc et de porte-manteaux. Il y a quelques vêtements accrochés.

◆ Les vêtements sont principalement des manteaux. Certains de qualité supérieure, d'autres parfaitement ordinaires.

2. Couloir avec escalier

L'entrée mène à un grand vestibule lambrissé décoré de tentures et de tableaux. Immédiatement sur votre gauche et votre droite, des escaliers mènent à l'étage. Tandis que plus loin, des portes sont visibles sur chaque côté. Des animaux empaillés sont disposés à côté de chaque escalier.

3. Cuisines

Les Cuisines du château sont conformes à ce que vous imaginiez : plusieurs grandes tables. Des jambonneaux accrochés, des casseroles et de la vaisselle et un grand âtre avec une grille et un crochet pour y poser une marmite ou une brochette.

◆ Il n'y a rien ici à part de la nourriture et des ustensiles. En prenant 10 minutes il est possible de fabriquer 2 jours de ration pour un groupe d'aventuriers. En général la cuisinière du château se trouve dans cette pièce, affairée à nourrir les résidents.

✱ Elle garde une *potion de soins légers* sur l'étagère, pour les coupures...

4. Chambre de domestiques 1

Cette pièce très simple se compose d'un lit, d'une armoire et d'une table avec chaise. Une étagère comporte des bibelots, des livres, un service de verre très simple et des bouteilles.

◆ Cette pièce est normalement vide en journée, Erika la bonne faisant le ménage dans le logis.

✱ Sa bourse contient ses maigres économies de 10 PO et 100 PC. Le reste est composé de vêtements et de babioles sans grande valeur.

5. Chambre de domestiques 2

Idem que la chambre de domestique 1

◆ Cette chambre est celle de Remy le palefrenier.

✱ Ses économies sont cachées sous le matelas et s'élèvent à 30 PA et 100 PC (buveur et joueur invétéré il a peu économisé). Le reste est composé de vêtements et de babioles sans grande valeur.

6. Salle de garde.

Cette pièce ressemble fort à celle de la porte. Les murs sont décorés de trophées de chasse et de boucliers. Le mobilier se compose d'une table et de chaises, d'une étagère avec des victuailles, un tonneau sur pied et un râtelier d'armes.

C'est ici que se trouvent les gardes d'élite du château.

💀 Ce sont 4 **vétérans** (2800 PX).

✱ Les gardes possèdent tous 12 PO.

Extérieurs

7. Salle de garde à la porte 1

Cette pièce sans mobilier et avec des meurtrières pour seules ouvertures, dégage une odeur désagréable. Un escalier permet de monter à un étage.

💀 Il y a ici **trois gardes mercenaires** (un est généralement à l'étage les autres patrouillent dehors.) (1350 PX)

✱ Sur les gardes (au total), on peut trouver 100 PA et 18 PO

8. Salle de garde à la porte 2

Cette salle est aménagée comme un logis. Trois lits de camps sont installés au sud à côté de l'escalier. Devant eux, une table et des chaises. Sur le mur nord, un feu crépite dans unâtre.

💡 Il y a ici 3 **gardes mercenaires** (1350 PX - voir la section « Monstres particuliers »). Ces soldats sont des mercenaires moins « onéreux » mais aussi moins efficaces que les vétérans aux ordres d'Hestia. Ils sont affectés à la porte et aux extérieurs. Les bagarres entre eux étant monnaie courante, ils ne seront pas prompts à prévenir le château sans une bonne raison, et auront tendance à aller voir eux même dans la salle de garde 2 avant.

✳ Sur les gardes (au total), on peut trouver 100 PA et 18 PO

9. Casernement

Cette pièce est un dortoir. Il y a 6 lits de camps dans la moitié ouest de la pièce. Une table, des chaises et une étagère de victuailles sont situés sur la partie Est. Un petitâtre est encastré dans le mur Est.

💡 En règle générale il y a 2 **vétérans** qui dorment dans le casernement. (1400 PX)

✳ Les coffres sont fermés à clefs, chaque vétéran ayant sa clé. Dans chacun des 6 coffres il y a 200 PA, 30 PO.

10. Ecuries

Les écuries du château possèdent plusieurs box dans lesquels les chevaux sont installés avec leur fourrage. Les selles sont accrochées devant chaque stalle. Deux tonneaux sont disposés au nord et au sud. Un escalier en bois mène à une plateforme servant d'étage qui ne recouvre pas entièrement le rez de chaussée. Elle semble contenir un tas de foin.

💠 Il y a 6 destriers dans l'écurie ainsi que de quoi les harnacher.

11. Forge

Cette pièce devait servir de forge, mais elle semble n'avoir pas servie récemment. Le fourneau est éteint et les outils sont rangés.

💠 Les outils de forgerons sont de très bonne qualité (Histoire DD13 pour reconnaître du matériel nain). Il y a de quoi constituer 2 kits d'outil de forgeron ici (par contre s'ils veulent que le forgeron nain leur fasse une arme, ils ont intérêt à lui en laisser au moins un).

✳ Il y a un *lingot d'or* d'une valeur de 500PO et un *lingot d'argent* de 500 PA, le reste c'est du fer et du cuivre pour une valeur de 800 PC.

12. Logis des serviteurs

Ce corps de logis sert certainement à loger les serviteurs. La porte donne directement sur une grande pièce avec tables, chaises, foyer et une étagère de nourriture et de boisson. Un jambonneau et quelques saucissons pendent à côté de cette dernière. Sur le mur Est une porte mène à ce qui semble être une chambre.

◆ Wolfgang le majordome et Lucia la cuisinière habitent ici le soir et lors de leurs jours de libre. Autrement ils sont dans la maison et à la cuisine.

✱ Les économies de ce couple travailleur et loyal sont dans le secrétaire de la chambre et se montent à 50PO et 200 PC. Il y a également une *potion de soins légers*.

13. Cour

La cour du château est fonctionnelle et assez restreinte. Outre le puits qui est l'élément le plus important de l'endroit, on peut distinguer un petit jardin aromatique à l'Est du logis des serviteurs.

◆ Le jardin contient des herbes qui peuvent servir de composants éventuellement mais rien de fondamentalement extraordinaire. Le puits est profond de 5 mètres. Il y a de l'eau à hauteur de la moitié du torse d'un humain et les murs sont glissants. Mieux vaut donc ne pas y tomber, autrement la chute occasionnera 2D6 dégâts contondants.

Etage 1

Logis seigneurial



1. Grande salle

Cette grande salle d'apparat est typique de la petite noblesse. Deux grandes rangées de tables encadrent un espace central vide sur lequel est déroulé un long tapis rouge à frange dorée. Menant à une estrade surmontée d'un grand siège en bois sculpté. Les murs sont décorés de tentures aux armoiries de la famille Cornevent. Si vous en jugez par la poussière sur les meubles, cela fait un petit moment qu'on n'a pas organisé de rassemblement ici.

◆ La grande salle ne sert plus que pour les doléances et cela encore simplement pour cacher ce qui se trame au château.

☠ Si les PJ's attaquent de jour, il y a 50% de chances que le Seigneur Cornevent soit ici accompagné de **Koltag** (l'autre garde **vétéran**, descend alors dans la salle du rez de chaussée (4)). Cornevent appelle **l'Horreur casquée** de la salle 6 en cas de combat qui arrive au tour début du tour 2 à la porte. Cornevent a le profil d'un **Chevalier**. (3300 PX)

2. Couloir

Cette longue galerie est encadrée sur chaque mur de tableaux représentant des aristocrates qui semblent scruter le visiteur. Des bancs disposés le long du mur sud sont le seul mobilier de cette pièce qui doit certainement servir de salle d'attente pour les pétitionnaires.

3. Chambre de Dinara

Cette chambre cossue possède un lit, une table avec un service en cristal, une armoire, un coffre et une baignoire.

👁 **Dinara** a 50% de chances de se trouver ici, sinon elle est en bas avec Hestia. Elle a le profil d'un **Espion** avec max PV et +2 au toucher +2 à la CA pour la passer FP2). (450 PX)

💣 Son coffre est piégé évidemment, à l'aide d'un système de gaz empoisonné. Ouvrir le coffre sans la bonne clef fait jaillir un jet de gaz dans un carré de 3m sur 3m. Toute créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 sous peine de subir 2D10 pts de dégâts de poison et d'être empoisonnée pendant 1 heure. Un jet d'Investigation DD 18 réussi permet au personnage de déduire la présence du piège d'après les modifications qu'a subi la serrure pour y les petites bouches. Un jet de Dextérité DD 15 réussi en utilisant des outils de voleur permet de désamorcer le piège. Un échec lors d'une tentative de crochetaage de la serrure déclenche le piège.

✳ Dans le coffre se trouvent les économies de Dinara : 1500 PA, 200 PO, 10 PP. Elle possède également 18 PA sur elle.

4. Chambre de Villna

Cette pièce possède un foyer, un lit confortable et des tapis de couleurs diverses. Une baignoire et une armoire sur le mur est, une petite table avec une chaise et une harpe sur le mur ouest. Vous remarquez sur la table une belle perle blanche de bonne taille et un gant en tissu féminin à côté.

👁 **Zulbren**, le **mage** de la compagnie mercenaire (2300 PX), se trouve généralement dans cette pièce à étudier ses grimoires. Il a notamment été chargé de localiser Eryn à l'aide de son sort de *scrutation* (A Solaun, lui et sa bande ont cambriolé la maison de Malvig Ecathan le père d'Eryn et ont récupéré un effet personnel pour faciliter la scrutation). Si un combat a lieu dans la chambre 5, le couloir ou dans la grande salle, il arrivera sur place au début du tour 3 du combat.

Etant donné les dégâts qu'il peut causer, réfléchissez à deux fois avant de le faire intervenir dans un combat difficile. Faites le si vous savez que les PJs peuvent encaisser ou attendez un peu en le faisant débarquer au 3^{ème} ou 4^{ème} round de combat. Si vous n'êtes pas sûr de vous partez du principe qu'il a utilisé sa *scrutation* et donc que son cône de froid n'est pas disponible.

La case intérieure devant la porte est piégée par un sort de *collet*. Sur la table se trouve un étui à parchemins contenant les sorts *Graisse* et *Minuscules Météores de Melf*. Zulbren porte sur lui son grimoire qui contient les sorts suivants :

0. trait de feu, lumière, main de mage, gelure
1. armure de mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique, collet
2. pas brumeux, suggestion, flèche acide, nuées de dagues
3. boule de feu, contresort, vol, monture fantôme
4. invisibilité supérieure, tempête de grêle, flétrissement, porte dimensionnelle
5. cône de froid, *scrutation*

✳ Dans son armoire on peut trouver son trésor dans un sac, soit : 2000 PA, 200 POP, 20 PP et une perle d'une valeur de 1000PO (pour *scrutation*),

Accroché au-dessus du lit se trouve un collier avec un grenat (100PO)

Zulbren a 130 PO dans sa bourse.

5. Chambre de Nallora

Cette pièce possède un foyer, un lit confortable à tentures pourpres et des tapis de couleurs diverses. Une armoire et une commode complètent la décoration. Un tableau représente une femme au port aristocratique aux cheveux bruns.

🗡 Le capitaine mercenaire **Koltag** (profil de **gladiateur** mais avec CA 17 et chemise de mailles – 1800 PX) s'est octroyé cette chambre, vu que sa propriétaire dort désormais dans un cercueil en bas. On peut l'y trouver en soirée et la nuit. En cas de combat dans cette pièce, les gardes et personnes armées dans les pièces voisines, accourent au début du troisième round.

✳ Koltag a rangé certains de ses effets personnels dans la commode notamment des vêtements. Il garde le reste sur lui, dans son *sac sans fond*). On peut également trouver dans un tiroir de la commode un collier en corail rouge (100PO) appartenant à Nallora.

6. Etage 1 : Bureau

Cette pièce est décorée avec goût. Un bureau en chêne sculpté avec un confortable fauteuil de velours rouge trône contre le mur Est. Il est encadré de deux présentoirs d'armures - dont un vide - et d'une petite étagère avec quelques livres et des fournitures pour l'écriture. Sous le bureau, un grand tapis de couleur pourpre avec des motifs floraux remplit une bonne partie de la salle. Deux autres fauteuils sont posés devant à l'attention des invités.

🗡 Le Seigneur Cornevent (profil de **Chevalier**) a 50% de chances de se trouver ici en journée avec **Koltag** comme garde du corps (et chaperon – cela étant en bons militaires ils s'entendent assez bien). Si les PJs entrent ici le garde fera en sorte d'attiser la haine du seigneur à leur endroit si cela n'est pas déjà fait. Il appelle alors son **Horreur Casquée** à l'aide (cette dernière se trouve être l'armure sur le présentoir). Si elle ne s'est pas repliée ici **Dinara** attaquera les PJs par derrière depuis sa chambre au bout de 2 rounds. (3600 PX)

✳ Il n'y a rien de grande valeur dans ce bureau qui sert principalement de lieu de travail au Seigneur Cornevent. Cornevent a sur lui une bourse avec 17 PO et la clé de la salle du trésor. Il possède une magnifique épée à la garde dorée, en forme de tête de griffons et incrustée de gemme (*épée longue +1*) et une *potion de soins supérieurs (4d4++4)*. Le vétéran possède 10 PA.

7. Salle de garde à la porte 1

Cette pièce n'a aucune décoration et semble avoir pour unique fonction la défense de la porte. Une caisse de flèches et un râtelier d'armes sont les seuls éléments notables.

8. Salle de garde à la porte 2

Cette pièce n'a aucune décoration et semble avoir pour unique fonction la défense de la porte. Une caisse de flèches et un râtelier d'armes sont les seuls éléments notables.

9. Ecuries

◆ Il n'y a ici que des vieux outils et du foin. En journée c'est ici qu'on peut trouver le palefrenier.

Logis seigneurial (Etage 2)



1. Pièce de débarras

La mansarde du château comporte de nombreux meubles recouverts de couvertures blanches poussiéreuses. La profusion de toiles d'araignées indique que l'on n'est pas venu ici depuis longtemps.

✱ La fouille de cet immense grenier ne sera pas aisée. Mis à part du vieux mobilier et des vieux bibelots il n'y a rien de fondamentalement précieux. On pourra trouver une sorte de cape de cérémonie en fil dorés, et un vieux médaillon en or avec un portrait peint (25PO chacun)

2. Chambre du seigneur

Cette chambre possède un énorme lit à baldaquin avec des rideaux de couleur verte. Les coins supérieurs sont décorés de têtes de cerfs. La table de nuit porte une lanterne à capote en bronze stylisée. Une armoire en chêne, un coffre et deux commodes complètent le

meublé (si le seigneur est dans sa chambre, l'Horreur casquée veille sur lui et sera donc ici sous forme d'armure de décoration)

* L'armoire contient des vêtements pour hommes. Des vêtements de chasse pour toute saison et des vêtements de cour. Les vêtements les plus fins valent au total 200 PO.

Donjon Etage 3



1. Salon privé

Cette pièce confortable est composée d'un bureau et de différentes étagères remplies de livres. Il y a également les corps empaillés de différents animaux dont certains sont assez rares. Le haut des murs sont très chargés avec quantité de tête d'animaux empaillés sans oublier les tentures aux armes de la famille Cornevent.

* A moins d'être fan de taxidermie il y a peu de chances de trouver quoi que ce soit d'intéressant. Il est cependant possible de récupérer des composants de valeur à condition de s'y connaître, pour un total de 100 PO. Les livres sont des ouvrages de prix. La collection en elle-même vaut au moins 2000 PO, mais aucun n'aborde de sujet magique. Cela porte principalement sur l'histoire ou la géographie.

Donjon Mansarde Etage 4



1. Mansarde – salle du trésor.

La porte renforcée ouvre sur un escalier dont le sommet est encadré de deux chandeliers accrochés sur le mur à gauche et la poutre d'escalier à droite. Il donne sur une pièce mansardée aux murs nus, à l'exception de deux tentures aux armoiries des Cornevent et de 4 têtes d'élan. 4 coffres de grande taille et des objets d'arts occupent l'espace.

☛ Les 4 coffres ne sont pas piégés, seulement verrouillés (la clef se trouve autour du cou du seigneur Cornevent.), en revanche toute la zone à droite de l'escalier est un double plancher qui repose sur une dalle de pression. En cas d'activation un souffle glacial est tiré dans la salle par les têtes d'élan (équivalent du sort boule de feu mais en version « froid » DD14 dans toute la pièce). On ne peut désactiver le piège qu'en tournant le chandelier mural de droite en haut de l'escalier. Repérer le faux plancher nécessite une investigation DD15 ou une perception DD17. Il est possible de repérer les tuyaux dans les bouches des têtes empaillées avec un DD15 en perception et DD13 en investigation

✱ Le contenu des coffres est le suivant :

- Est : 3000 PA 300 PO
- Ouest 1500 PA, 250 PO, 2 ambres dorées
- Nord : 750 PA, 450 PO, 20 PP, 1 statuette en os représentant un cerf de 25 PO
- Sud : 750 PA, 20 PP, un étui à parchemin avec des copies de titres de propriétés (sans valeur pour les PJs).

Logis seigneurial Sous-sol



1. Cave voûtée

L'escalier permet d'accéder à une cave voûtée majestueuse. Cette dernière est encombrée de caisses, de matériel, d'outillage et d'étagères de victuailles. Plus loin des rangées de grands tonneaux sont installés contre les murs. Un passage a été aménagé au milieu du fatras et mène à une solide porte en bois renforcée de fer.

◆ Cachés derrière le fatras de caisses au nord et au sud se trouvent les cercueils de Villna et Nallora.

☠ Les deux **vampiriennes** sont vigilantes et dès qu'elles sentiront l'odeur du sang, elles se lèveront pour attaquer. Des PJs non discrets n'ont aucune chance de les prendre à défaut dans leur antre. Dans tous les cas, Hestia sera avertie de l'arrivée des PJs et se préparera en conséquence. Ivres de leurs nouveaux pouvoirs et sûres de leur fait, elles ne devraient pas battre en retraite.

2. Laboratoire d'Hestia

Cette pièce vous cause un frisson de malaise. Elle ressemble à un atelier d'alchimiste avec son athanor, ses étagères de composants et son bureau rempli de notes. Un miroir sur pied se situe au milieu du cercle arcanique tracé au sol. La voûte semble trouée sur les côtés et vous remarquez des grappes de chauves-souris.

◆ Cet endroit est le laboratoire **d'Hestia**. C'est ici qu'elle met au point ses rituels et communique avec Skarnix. Lorsque les PJs arriveront au château, elle sera affairée à téléporter le disque via le miroir au centre du cercle tout en discutant avec Dornil pour tenter de le corrompre. Ce miroir est un petit portail dont seuls Hestia et Skarnix connaissent le mot de commande et qui nécessite un parchemin de rituel particulier. Le miroir sert généralement à la communication mais peut aussi téléporter de petits objets via ce rituel. Le miroir n'est pas destructible à moins d'un rituel arcanique.

Si les PJs arrivent à temps, ils trouveront Hestia en plein rituel. Dornil sera alors emprisonné dans un coin de la pièce dans un cercle d'emprisonnement. Il semble aller bien mais a cependant l'air fatigué.

👤 **Hestia** combattra les PJ ici accompagnée d'un garde **nécrophage**. Si elle est toujours en vie **Dinara** sera à ses côtés. Sinon, adjoignez-lui un second **nécrophage**. (5300 PX)

✳ Sur les étagères et l'athanor se trouvent des composants classiques.

Dans le bureau piégé par un *glyphe de garde* (DD15) se trouve une liasse de papier, des correspondances et des ordres écrits.

- On pourra notamment y voir le plan de la résidence d'ambassade au dos d'une lettre du Prince Marchand Reulvyn
- Les papiers d'embauche des mercenaires
- Diverses factures d'achats
- Un ordre de mission pour un groupe de mercenaires appelés les « Bouchers Bigarrés » en direction d'Alsytia.
- L'invitation du prince à venir à Solaun et lui proposant de loger à l'hôtel particulier qu'Hestia occupait avant l'attaque de l'ambassade.

Bref, de quoi constituer un début de preuve solide de la trahison de Reulvyn.

Dans un coffre non piégé se trouve les richesses d'Hestia (principalement piochées dans le trésor de son « oncle » Cornevent) : 3000 PA, 200 PO, 20 PP, une perle blanche (100PO) et un parchemin de *compréhension des langages*.

3. Chambre secrète murée

Cette salle est entièrement plongée dans le noir. Exposée à la lumière vous constaté qu'elle est vide. Les pierres du sol ont été arrachées au milieu de la pièce et un cercueil de bois repose au milieu d'un tas de terre.

4. Sous-sols du donjon: Oubliettes

En soulevant la trappe sous la salle de garde vous sentez des effluves nauséabonds. La pièce sans mobilier en dessous mène à une seconde trappe de grande taille. Au pied de celle-ci se trouve un treuil qui doit certainement permettre de descendre des choses dans ce qui se trouve sous la trappe.

Une fois ouverte la lumière permet tout juste d'éclairer le sol d'une pièce situé 5 mètres plus bas. Il s'agit sans doute une oubliette. Des silhouettes surgissent des ombres pour contempler la lumière d'un air hagard.

◆ Il y a ici Draknin le Forgeron nain des Cornevent, l'aumônier Aulious et différents autres serviteurs. Si les PJs sauvent les prisonniers, Draknin se propose de forger une arme +2 ou équivalent pour l'un d'eux (Cela lui prendra 1 mois de travail).

Si Hestia est défaite, elle tombe en brume et rejoint son cercueil dans la salle murée. Le solide mur maçonné prendra un temps certain à être abattu. S'il fait nuit dehors, elle pourra alors s'échapper par les galeries creusée dans la falaise et rejoindre son maître. En journée cependant elle est prise au piège. Si les PJs y pénètrent ils la trouveront alors dans son

cercueil trop épuisée pour combattre. Elle ouvrira les yeux à ce moment et fixera longuement Dornil. Ce dernier demandera à lui apporter le repos avec un pieu.

La suite est à la discrétion du MD :

Si vous estimez que vos PJs ont trop trainassé ou n'ont pas été très héroïques vous pouvez profiter de la nuit pour faire échapper notre badgirl et vous en servir plus tard. Elle apparaîtra alors dans le scénario suivant et retrouvera les PJs pour un ultime combat juste avant d'affronter Skarnix.

Sinon la victoire devrait leur être accordée. Mais là aussi il peut y avoir des nuances : Dornil a-t-il développé un amour sincère pour Hestia ? Essayera-t-il de la détourner du mal ? Ou au contraire lui apportera-t-il le repos éternel sans remords ? Si vous ne souhaitez pas développer davantage la question, un pieu dans le cœur sera l'épilogue le plus simple.

Vous pouvez également faire un caméo de Skarnix qui peut apparaître en portrait dans le miroir et menacer les PJs, un peu de foreshadowing ne nuit pas.

Si Hestia est tuée elle fera cependant une dernière déclaration

Hestia tourne les yeux dans la direction de Dornil. Son air est à la fois grave et mélancolique. « Je regrette d'avoir mal agi. Je n'ai jamais voulu ça. J'étais la nièce du Roi Aethril autrefois. Eoran était son fils...Il te ressemble tant » fit elle en regardant Dornil avec douleur. « Nous étions si amoureux... » Mais Aethril s'opposa violemment à notre union et Eoran en fut bouleversé. Lorsque Skarnix déclencha sa guerre, Eoran se lança dans une mission suicidaire contre ses armées et il mourut évidemment. Je les ai tellement haïs pour cela. Je voulais les détruire. J'ai trouvé Skarnix et il m'a donné le pouvoir, le pouvoir de tous les faire souffrir comme j'ai souffert, le pouvoir de les abattre. C'est nous qui avons détruit le royaume de la Haute Forêt, mais je n'ai trouvé qu'un amer soulagement dans ceci finalement.

Soyez cependant averti. S'opposer à Azal Skarnix sera un défi de taille. S'il retrouve le troisième disque, la mort se répandra sur le Nord. Et il sait déjà où il se trouve, à Alsylia, je l'ai découvert pour lui. Vous aussi connaissez son porteur : l'héritière des Orlenthari. Dans son exil Dwod s'est réfugié un temps à Solaun après la chute d'Ur Undar, chez Sebastus Orlenthari à qui il a légué son fragment. Pauvre fille, les mercenaires que nous avons envoyés pour le lui prendre sont déjà en route et ils ne font pas de quartier. Peut-être trouverez-vous un moyen de les devancer. Mais je vous conseille d'être prudents, il semblerait que nous ne soyons pas les seuls à la rechercher.

J'aurais souhaité te connaître dans d'autres circonstances Dornil. Fais ce que tu dois faire.

A présent, apporte-moi le repos.»

Les PJs comprendront qu'il s'agit d'Eryn. Ils se souviendront alors de la plaque en gorgerin à laquelle était suspendu le symbole de l'Aghna Gruul et feront le lien.

En plus des papiers qui pourront être trouvés dans le bureau d'Hestia, si les PJ's n'ont pas tué le Seigneur Cornevent, il sera libéré de son emprise et pourra aider les PJ's à faire tomber Reulvyn. Il leur donnera en récompense une partie de son trésor (à votre discrétion).

En revanche, s'ils le malmènent et le dépouillent de son trésor, il ne les aidera en aucun cas. Pire encore, il pourra (si vous le souhaitez), aider Reulvyn à s'en sortir !

Selon le temps qu'ils ont mis à vaincre Hestia ou selon votre goût vous pouvez donner le niveau 9 au terme de ce scénario. Alternativement, si vous jouez « Renaissance » à la suite de ce scénario, vous pouvez attendre que les aventuriers aient affronté le groupe des bouchers bigarrés.

Monstres particuliers

HESTIA

Medium undead (humanoïde), neutral evil

Level 12 Controller
Elite (4 200 XP)

Armor Class 17 (bracelet d'armure +1 armure naturelle)

Hit Points 150

Speed 9m (humain), fly 9m (chauve souris), 6m (Brume)

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
16 (+3)	14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	22 (+6)

Saving Throws Cha +11, Str/Con +7, Dex/Int/Wis +3

Skills Perception +8, Stealth +10

Damage Vulnerabilities Le vampire a les faiblesses suivantes : Interdiction. Le vampire ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants. Détruit par les étendues d'eau courante. Le vampire subit 20 dégâts d'acide lorsqu'il termine son tour au sein d'une étendue d'eau courante. Un pieu dans le cœur. Si une arme perforante faite de bois est enfoncée dans son cœur alors qu'il est incapable d'agir dans sa tombe, le vampire devient paralysé jusqu'à ce que ce pieu soit retiré. Hypersensibilité à la lumière du soleil. Le vampire subit 20 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. S'il est exposé à la lumière du soleil, il a un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique.

Damage Resistances Nécrotique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques

Senses darkvision 36m, passive Perception 18

Languages Common, Elvish, Sylvan, Draconic

Challenge 8

Attacks +10 to hit. *Hit*: 31 damage

Attack DCs Primary DC 17, Secondary DC 14

Incantations. Le sorcier est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (Je de sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher pour les attaques avec un sort). Il récupère les emplacements de sorts dépensés lorsqu'il termine un repos court ou long. Il connaît les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : décharge occulte, amis, infestation, main de mage, illusion mineure, prestidigitation,

Niveau 1-3 (2 emplacements de niveau 3), Armure d'Agathys, charme personne, frayeur, ténèbres, pas brumeux, Contresort

Métamorphe. Si le vampire n'est pas exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante, il peut utiliser son action pour se métamorphoser en une chauve-souris de taille TP ou en un nuage de brouillard de taille M, ou pour reprendre sa véritable forme. Tant qu'il est sous forme de chauve-souris, le vampire ne peut pas parler, sa vitesse de déplacement au sol tombe à 1,50 m, mais il obtient une vitesse de vol de 9 mètres. Ses statistiques, autres que sa taille et sa vitesse, restent inchangées. Tout ce qu'il porte sur lui est transformé avec lui, contrairement à ce qu'il transporte. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. Tant qu'il est sous forme brumeuse, le vampire ne peut effectuer aucune action, parler ou manipuler un objet. Il est en apesanteur, obtient une vitesse de vol de 6 mètres, peut rester en vol stationnaire, pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et s'y arrêter. De plus, si de l'air peut passer par un petit espace, le nuage de brume le peut également sans être considéré comme passant dans un espace étroit. Le nuage ne peut pas pénétrer dans l'eau. Il a un avantage aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution, et est immunisé à tous les dégâts non magiques, à l'exception des dégâts qu'il subit du soleil.

Évasion brumeuse.. Lorsqu'il tombe à 0 point de vie en dehors de sa tombe, le vampire se transforme en un nuage de brume (comme avec le trait Métamorphe) plutôt que de tomber inconscient, à condition qu'il ne soit pas exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante. S'il ne peut pas se transformer, il est détruit. Tant qu'il est à 0 point de vie sous forme brumeuse, il ne peut pas retrouver sa forme de vampire, il doit impérativement attendre sa tombe dans les 2 heures, ou être détruit. Dès qu'il atteint sa tombe, il retrouve sa forme vampirique. Il est alors paralysé jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 point de vie. Après être resté 1 heure dans sa tombe avec 0 point de vie, le vampire récupère 1 point de vie.

Régénération. Le vampire récupère 20 points de vie au début de son tour s'il possède au moins 1 point de vie et qu'il n'est ni exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante. Si le vampire subit des dégâts radiants ou des dégâts via de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début de son prochain tour.

Pattes d'araignée. Le vampire peut escalader des surfaces difficiles et être au plafond la tête en bas sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique

Invocations occultes. Décharge répulsive, Vision du Diable, Masque aux mille visages

ACTIONS

Attaques multiples en mêlée. Le vampire effectue deux attaques, mais seule l'une peut être une attaque de morsure

Mains nues (forme de vampire uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. Touché : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants. Plutôt que d'infliger des dégâts, le vampire peut agripper la cible (évasion DD 17)

Morsure (forme de vampire ou de chauve-souris uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par le vampire, incapable d'agir ou entravée. Touché : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants + 8 (2d6+1) dégâts nécrotiques. Les points de vie maximums de la cible sont réduits d'un montant égal à la quantité de dégâts nécrotiques subis, et le vampire récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0. Un humanoïde abattu de la sorte puis enterré se relève la nuit suivante en tant que vampirien sous le contrôle du vampire.

Charme. Le vampire cible un humanoïde qu'il peut voir et à 9 mètres maximum de lui. Si la cible peut voir le vampire, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette capacité magique ou être charmée par le vampire. Une fois charmée, la cible voit le vampire comme un véritable ami qu'elle doit écouter et protéger. Bien que la cible ne soit pas sous le contrôle du vampire, elle prend les requêtes et les actions du vampire de la façon la plus favorable qui soit, et elle est une cible consentante pour l'attaque de morsure du vampire. À chaque fois que le vampire ou un compagnon du vampire fait quelque chose de nuisible à la cible, elle peut retenter un jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Sinon l'effet dure 24 heures ou jusqu'à ce que le vampire soit détruit, sur un autre plan d'existence que celui de la cible, ou utilise une action bonus pour mettre fin à l'effet.

Enfants de la nuit (1/jour). Le vampire appelle magiquement à lui 2d4 nuées de chauves-souris ou de rats, à condition que le soleil ne soit pas encore levé. S'il est à l'extérieur, le vampire peut choisir d'appeler à la place 3d6 loups. Les créatures appelées arrivent en 1d4 tours, agissant tels des alliés du vampire et obéissant à ses commandes verbales. Les bêtes restent 1 heure, jusqu'à ce que le vampire meure, ou jusqu'à ce que le vampire utilise une action bonus pour les congédier.

Décharge occulte (1/tour). Le vampire effectue deux Attaques de rayon à distance avec un sort : +9 au toucher, portée 36m, une ou deux créatures. Touché : 6 (1d10) dégâts de force par rayon et la(les) cibles est(sont) repoussées de 3m

LEGENDARY ACTIONS

You can take 3 legendary action(s), choosing from the options below. Only one legendary action option can be used at a time and only at the end of another creature's turn. You regain spent legendary actions at the start of your turn.

Déplacement. Le vampire se déplace de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Mains nues. Le vampire effectue une attaque à mains nues.

Morsure (coûte 2 actions). Le vampire effectue une attaque de morsure.

Décharge occulte (coûte 2 actions). Le vampire utilise une action de décharge occulte

Volonté de la non-vie. Permet de retenter un jet de sauvegarde contre un effet.

LAIR ACTIONS

On initiative count 8 (losing initiative ties), you may take a lair action to trigger one of the following effects. You can't use the same effect two rounds in a row.

Nuage de Chauve-souris. Attaque à distance contre une créature. La cible doit réussir un jet d'athlétisme DD15 ou subir un désavantage à sa prochaine action.

Miroir de Non-vie. Lance l'équivalent du sort rayon affaiblissant à +5 contre une cible à 18m. La cible est affaiblie jusqu'à la fin de son prochain tour.

Made with Giffyglyph's Monster Maker

GARDE MERCENAIRE

Medium humanoid, neutral

Level 5 Defender
Standard (450 XP)

Armor Class 16

Hit Points 60

Speed 9m

STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
18 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)

Saving Throws Str +8, Dex/Con +5, Int/Wis/Cha +2

Skills Perception +4

Senses passive Perception 14

Languages Common

Challenge 2

Attacks +5 to hit. *Hit*: 12 damage

Attack DCs Primary DC 13, Secondary DC 10

ACTIONS

Hallebarde. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 10 (1d10 + 4) dégâts perforants

Croc en jambe. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : la cible doit réussir un jet d'athlétisme ou d'acrobatie égal à votre jet d'attaque ou être mise à terre ou repoussée

Arbalète légère. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants (munition, chargement, deux mains)

Made with Giffyglyph's Monster Maker